

REVISTA OFICIAL NINTENDO | **Wii U** | NINTENDO **3DS**

# Nintendo®



Nº 285 / 3,50€ / Canarias 3,65 €  
8 424 094 8 10024  
00285

**NINTENDO NX**  
¡La nueva consola y el nuevo  
Zelda ya tienen fecha!

¡Ya lo hemos jugado!

# MONSTER HUNTER GENERATIONS

¡Así es el juego más bestial de 3DS!



**SÚPER  
REGALO  
CÓMIC**  
32 PÁGINAS

## ESPECIAL YO-KAI WATCH

**ANÁLISIS** El juego al detalle  
**FICHAS COLECCIONABLES**  
Todos los Yo-kai: 1ª entrega  
**SECRETOS** Los primeros capítulos

## POKEPRÁCTICOS Pokkén Tournament

Los mejores luchadores

## Pokémon Mundo megamisterioso

Cómo vencer a los jefes finales





# ¿QUIÉN DIJO QUE UNA BOLA ROSA NO PODÍA SER UN HÉROE DE LOS VIDEOJUEGOS?



Enfúndate en una armadura mimética para salvar al mundo del apocalipsis cibernético



Copia las habilidades de todos tus enemigos y cambia el gameplay

## Kirby Planet Robot

Compatible con

**amiibo**

Absorbe las habilidades de tus amiibo

10 JUNIO



YA PUEDES HACER TU  
**RESERVA**  
Y LLEVARTE ESTE  
CUADERNO EXCLUSIVO



DISPONIBLE EN: AMAZON • BLADE CENTER • CANAL OCIO • EL CORTE INGLÉS • FNAC • GAME • MEDIA MARKT • TOYS 'R' US • TUTIENDADEVIDEOJUEGOS.COM • VIDEOOCA • XTRALIFE.ES •

Unidades totales disponibles: 4.600. Consulta previamente existencias disponibles en tu punto de venta habitual participante.



# Sumario

REVISTA  
OFICIAL  
NINTENDO  
Nº 285

Síguenos en  
**HOBBYCONSOLAS**

Tu página web donde encuentras  
la actualidad de los videojuegos:  
noticias, vídeos, reportajes...

[www.hobbyconsolas.com](http://www.hobbyconsolas.com)



Rubén  
Guzmán

## Bienvenidos

Que Nintendo se expanda a las aplicaciones y juegos de móviles es una gran noticia. Así amplía su cifra de usuarios potenciales a niveles que jamás ha soñado (o podrá soñar) ninguna consola de ninguna compañía. ¿Te atreves a calcular cuántos smartphones y tabletas funcionales hay en el mundo? Miitomo, el primer impacto de la compañía en este campo, está siendo un éxito, y eso que no es un juego, sino una red social (diferente y muy divertida, por cierto). Pero el anuncio que nos ha emocionado ha sido que los próximos juegos para móviles de Nintendo serán títulos de las series Fire Emblem y Animal Crossing. El primero adaptará sus estratégicos combates a los smartphones. Y, respecto a Animal Crossing, el juego interactuará con un título de consola de la serie. Sí: Nintendo se plantea sus juegos para móviles como reclamos que lleven a sus usuarios a las consolas. Brillante, ¿verdad? Ah, y, ¿con qué juego interactuará? ¿Con uno ya disponible o con una entrega futura? Dejemos volar nuestra imaginación, que es gratis (como disfrutar de Miitomo).



página

**26**

**Reportaje** **Monster Hunter Generations.** Ya hemos cazado a las bestias más poderosas de la portátil.



página

**30**

**Análisis** **YO-KAI WATCH.** ¿Qué nota le habremos dado al juego más esperado de Nintendo 3DS?



página

**36**

**Novedad** **Star Fox Zero.** Nintendo y PlatinumGames lo bordan con un juego de categoría cósmica.

## PLANETA NINTENDO

- El destino de Zelda y NX** 4  
Consola y juego comparten fecha.
- Pokémon Sol y Luna** 10  
Primeros Pokémon y fecha del juego.
- PN Miitomo** 12  
Nueva sección sobre la app de Nintendo.

## REPORTAJES

- Kirby Planet Robobot** 18  
La bola rosa vuelve, icon alta tecnología!
- Joyas de Wii U** 22  
Juegos no tan famosos, pero buenos.
- Monster Hunter Generations** 27  
Prepárate para una cacería bestial.

## NOVEDADES

- YO-KAI WATCH** 30
- Star Fox Zero** 36
- Star Fox Guard** 40



- Fire Emblem Fates** 46
- Lost Reavers** 52
- Super Meat Boy** 53

## FICHAS YO-KAI

- Yo-kai del 1 al 33** 41

## AVANCES

- Mario & Sonic en los JJ.OO. de Río** 54
- Disney Art Academy** 57

## I LOVE NINTENDO

- Los juegos de Fire Emblem** 60
- 10 Juegos de naves** 52

## COMUNIDAD

- De nintenderos para nintenderos** 64

## PRÁCTICOS

- Animal Crossing HHD** 70
- YO-KAI WATCH** 72
- Super Mario Maker** 76
- Pokkén Tournament** 78
- Pokémon Mundo megamisterioso** 80

## El equipo de la Revista Oficial



**Roberto Ruiz Anderson**  
Sobredosis de Fire Emblem con las tres campañas de Fates.



**Gustarfox McCloud**  
Perdonad, pero me pilláis en mitad de un barrel roll. Ya vamos hablando.



**Luís Galán**  
Entre el Humble Bundle y los free-to-play, un mes de jugar casi sin gastar.



**Laura Gómez**  
Rejugando Awakening para llegar fresquísima a Fire Emblem Fates.



**Samuel González**  
Star Fox Zero ha hecho que mi Wii U vuelva a estar a tope de potencia.

**Suscríbete**  
a tu revista favorita en



<http://bit.ly/W4Hp6g>

**STORE**  
by springer

Disponible en  
**Apple Store**  
**y Google Play**  
para leer  
en iPad y  
Smartphones.



# Planeta Nintendo®



Wii U / 3DS

## Zelda se va a 2017 y NX nacerá en marzo

Además, se anuncian las apps de Animal Crossing y Fire Emblem.



### Este E3 es de Link

Por primera vez en estos años, el E3 de Nintendo prescindirá de Digital Event para ofrecer una **Nintendo Treehouse Live** por streaming centrada en Zelda, el 14 de junio a las 18:00 h.

**D**icen que la paciencia es un árbol de raíz amarga pero de frutos muy dulces; lo que no sabíamos es que este viejo proverbio se refería al árbol Deku. Ya es oficial: tendremos que esperar unos meses más de lo previsto para disfrutar del **Zelda** más grande jamás diseñado... pero no vendrá solo.

### El Héroe de NX

Link se convierte así en la primera estrella confirmada de la nueva consola de Nintendo, que se lanzará en todo el mundo en **marzo de 2017** y será presentada en los

próximos meses, pero no en la feria E3, como creíamos. En su lugar, Nintendo dedicará su stand exclusivamente al nuevo Zelda de **Wii U**, donde mostrará su primera demo jugable ante periodistas y fans de todo el mundo, gracias a la **Nintendo Treehouse: Live** especial que se retransmitirá el 14 de junio vía streaming, y que podréis seguir en el Twitch de Nintendo desde su página web española.

Tanto la versión de **Wii U** como la de **NX** se han desarrollado de forma paralela, aunque suponemos que cada una explotará las posibilidades





## TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES



pág 6

### Hyrule Warriors

Así se actualizarán las versiones de Wii U y 3DS con contenidos descargables.



pág 12

### Miitomo

inauguramos sección! Descubre las cosas más divertidas que se cuencan en la red social de Nintendo.



pág 14

### Amor por amiibo

Continúa la sección que vuelve locos a los fans de las figuras interactivas: amiibomania!



**EL DATO**  
10 millones de usuarios es la descomunal cifra que ha superado Miitomo. ¡Vaya exitazo!

**Miitomo** recompensará nuestra fidelidad con nuevos contenidos, actualizaciones y suculentos regalos en My Nintendo.

**Pokémon GO** sigue previsto para este año, y ya se están llevando a cabo las pruebas de campo en Japón y Australia para asegurar la mejor experiencia de juego posible.

## ZELDA WII U / NX SE HAN DESARROLLADO PARALELAMENTE Y SU LANZAMIENTO SERÁ SIMULTÁNEO EN AMBAS CONSOLAS

únicas de cada máquina: mientras que Wii U aprovechará el GamePad para desplegar los inmensos mapas, gestionar el inventario y apuntar con el giroscopio, las **características de NX** se develarán este año junto con sus primeros juegos y precio oficial. Y no son los únicos planes que se han anunciado en la última junta de accionistas de Nintendo.

### Vecinos inteligentes

Fans de **Animal Crossing** y **Fire Emblem**: estáis de enhorabuena. Éstas serán las primeras sagas que darán el salto a dispositivos inteligentes este mismo año junto a Pokémon GO, pero no como aplicaciones al estilo de **Miitomo**,

que acaba de superar los 10 millones de usuarios, sino como juegos propiamente dichos, así que podemos ir despidiéndonos de nuestra vida social y ahorrando para pagarle la hipoteca a Tom Nook desde nuestro smartphone... Además, la app de AC tendrá conectividad con consola; aún no sabemos si una ya existente o NX. De Fire Emblem no se conocen más detalles, pero estamos deseando ver cómo trasladan sus batallas roleras al móvil.

Lo que está claro es que se acerca un año de grandes revelaciones; un viaje a caballo (o a Epona) entre Wii U y NX hacia un futuro tan vasto e infinito como la **nueva Hyrule**. Y como Héroes del Tiempo que somos, sabremos esperar los dulces frutos de este árbol. ●

## ¡Nuevas amiibo de Splatoon!

Las pedíamos a gritos y se ve que nos han oído: Mar y Tina, las geniales calamarciñas de Splatoon, tendrán sus propias figuras amiibo y llegarán a Europa el 8 de julio. Servirán para desbloquear canciones y conciertos inéditos, se podrán comprar por separado y vendrán acompañadas por nuevas ediciones limitadas del calamar naranja, inking chica verde e inking chico morado. Se nos hace la boca tinta sólo de verlas.



**El primer arte oficial** del nuevo Link revela detalles como ese libro con el emblema Sheikah... ¿Para qué servirá?



## Se habla de...

## Hyrule Warriors Legends

El juego de 3DS recibirá toneladas de contenido de aquí a finales de año.

**S**alió a la venta el pasado marzo y sorprendió a todos: la conversión para 3DS de *Hyrule Warriors* de Wii U mantuvo todas sus virtudes y añadió contenido, convirtiéndose en uno de los mejores y más completos juegos de acción de la portátil. Y va a crecer todavía más. Nintendo ha anunciado cuatro DLCs: Master Wind Waker (finales de primavera), Link's Awakening (verano), Phantom Hourglass y Spirit Tracks (otoño) y A Link Between Worlds

(invierno). Aunque sus contenidos exactos están por detallar, traerán escenarios, misiones, personajes y vestimentas de los juegos mencionados. Todos los sets serán DLCs de pago que podremos comprar por separado. Pero si lo quieres todo, nada mejor que el **Pase de Temporada la Leyenda de Hyrule**, que te dará acceso por mejor precio a todos los DLCs según vayan apareciendo. Ya está disponible en dos versiones: para 3DS y para 3DS y Wii U. ●

## 4 Detalles



**Muchos de los contenidos descargables** serán también para HW de Wii U. Ya puedes comprar el pase de Temporada para 3DS y Wii U, y en verano se lanzará un Pase solo para Wii U.



**Aún hay existencias** de la increíble edición especial de *Hyrule Warriors Legends*, con la brújula-reloj de Link incluida.



**Con Legends** llegaron cinco nuevos personajes jugables, como Toon Link. El juego incluye códigos para descargártelos en la versión Wii U.



**El debut más sonado fue el de Linkle.** La rumoreada versión femenina de Link se presentó al mundo en *Legends*. ¿Volverá en los próximos juegos de Zelda.

CON LOS NUEVOS DLCs, *HYRULE WARRIORS LEGENDS* REPARARÁ CASI TODOS LOS TÍTULOS DE LA FRANQUICIA, CONVIRTIÉNDOSE EN EL HOMENAJE DEFINITIVO A LA LEYENDA DE ZELDA





CAPCOM

Nintendo

# MONSTER HUNTER GENERATIONS

CAZADORES DE TODAS  
LAS GENERACIONES,  
**¡UNÍOS!**

SI TE GUSTAN  
LAS AVENTURAS  
**TE GUSTARÁ**

**HYRULE  
WARRIORS  
LEGENDS**

**BRAVELY  
SECOND**  
END LAYER

**FIRE EMBLEM Fates**  
Estirpe

**FIRE EMBLEM Fates**  
Conquista

**Xenoblade  
Chronicles**

**FANTASY LIFE**

THE LEGEND OF  
**ZELDA**  
A LINK BETWEEN WORLDS

VERANO 2016



YA PUEDES HACER TU  
**RESERVA**  
Y LLEVARTE ESTE  
**MANGA**

DISPONIBLE EN: AMAZON • FNAC • GAME • MEDIA MARKT

Unidades totales disponibles: 4.700. Consulta previamente existencias disponibles en tu punto de venta habitual.



NÚMERO 1  
DE LA SERIE  
**MONSTER HUNTER FLASH**  
DE MÁS DE 200 PÁGINAS

**12**  
www.pegi.info

new  
NINTENDO 3DS

NINTENDO 3DS

NINTENDO 2DS

f /Nintendo3DES • @NintendoES • YouTube /NintendoES





En el stand de Nintendo se podía jugar, leer cómics y disfrutar de todo tipo de actividades organizadas por las comunidades nintenderas más importantes. Fueron cuatro días de ensueño para los fans de Nintendo.



## Nintendo, en el Salón del Cómic

La Gran N montó una fiesta en Barcelona.

Entre el 5 y el 8 de mayo se celebró la 34 Edición del Salón de Cómic de Barcelona, el evento para fans más veterano y prestigioso de España. Y Nintendo fue la estrella, porque su stand fue un hervidero de visitantes y actividades. Además de jugar a juegos de Wii U y 3DS, los asistentes podían leer cómics de YO-KAI WATCH, Zelda, Pokémon y Monster Hunter, participar en sorteos de consolas y figuras amiibo y disfrutar de actividades organizadas por

comunidades nintenderas: la carrera de huevos y el taller de dibujo de Monster Hunter organizados por 4 Puercos Team y Foro Monster Hunter, el concurso de cosplay de Zelda y la gimkana zeldera de Sheikav o la master class de modos competitivos de Pokémon de PokeMáster... La guinda la puso la Orquesta Sinfónica de España con un avance del concierto Zelda Symphony of the Goddesses, que volverá a Barcelona, Madrid y Bilbao en octubre. ◆

EL STAND DE NINTENDO FUE UN PUNTO DE REUNIÓN DE FANS PARA COMPARTIR SU PASIÓN



Un violinista de la Orquesta Sinfónica de España tocó temas de Zelda desde el primer día, y el domingo 8 él y sus compañeros deleitaron con un avance del concierto Zelda Symphony of the Goddesses.



Disfruta de tu revista favorita  
en formato **digital**

Smartphone • Tablet • Apple Mac • Windows PC







3DS

# Pokémon Sol y Luna: fecha y primeros Pokémon

El 23 de noviembre llega a 3DS la gran pokéaventura que todos soñamos.



## ¿Quién es el más popular?

En las primeras horas tras el anuncio de los tres Pokémon iniciales, Litten y Rowlet se disputaban el favor de los internautas. ¡Pobre Popplio, si a nosotros nos encanta!

**S**úper Bombazo. La Pokémon Company ha revelado los primeros datos e imágenes de Pokémon Sol y Pokémon Luna, y todavía nos estamos recuperando, porque son impresionantes. De primeras, ya tenemos fecha: llega a 3DS el 23 de noviembre de 2016, justo para ser el juego más vendido de las Navidades.

## Nuevos Pokémon

El vídeo de presentación nos muestra, ni más ni menos, que a los tres Pokémon iniciales y a los dos Pokémon que aparecerán en las carátulas. De los tres primeros ya sabemos nombres y tipos, como puede ver en sus fichas. Pero de los Pokémon de las carátulas... Tienen toda la pinta de ser nuevos legendarios con poderes solares



Esta es la única parte del mapa que se ha revelado: mezcla una zona urbana con un escenario natural con mar, montaña y una especie de parque natural.





## POPPLIO

**CATEGORÍA:** Pokémon León Marino.  
**ALTURA:** 0,4 m. **PESO:** 7,5 Kg. **TIPO:** Agua.  
**MOVIMIENTO INICIAL:** Pistola Agua.

Un experto acróbata Pokémon León Marino. Es capaz de crear globos de agua por la nariz y utilizarlos como parte de sus distintas estrategias y ataques en los combates. Se mueve con más soltura en el agua que en tierra y nada a velocidades que superan los 40 km/h. Cuando está fuera del agua, aprovecha la elasticidad de sus globos para ejecutar saltos y otras acrobacias.



## LITTEN

**CATEGORÍA:** Pokémon Gato Fuego Marino.  
**ALTURA:** 0,4 m. **PESO:** 4,3 Kg. **TIPO:** Fuego.  
**MOVIMIENTO INICIAL:** Ascuas.

Este imperturbable Pokémon Gato Fuego tiene un pelaje muy grueso y altamente inflamable. Litten se lame para acicalarse y luego prende las bolas de pelo que se forman en su estómago para atacar a sus adversarios con bolas de fuego. Cuando a Litten le llega la hora de cambiar su pelaje, le prende fuego y se produce un estallido de llamas monumental. Sin duda, su aspecto mínimo le hará ganarse instantáneamente el cariño de miles de fans de los gatos.

## ROWLET

**CATEGORÍA:** Pokémon Pluma Hoja.  
**ALTURA:** 0,3 m. **PESO:** 1,5 Kg. **TIPO:** Planta / Volador.  
**MOVIMIENTO INICIAL:** Follaje

Este Pokémon Pluma Hoja es muy versátil. Surca los cielos con sigilo, acercándose a sus adversarios sin que lo detecten para asestarles potentes patadas. También ataca a distancia gracias a las hojas de sus alas, afiladas como cuchillas. Gira el cuello casi 180° para inspeccionar sus alrededores, con lo que es capaz de ver lo que tiene justo a su espalda. En los combates, suele girar la cabeza para mirar a su Entrenador directamente a la espera de instrucciones.



## POKÉMON SOL Y POKÉMON LUNA PRESENTAN UN ASPECTO GRÁFICO INCREÍBLE, Y LOS CINCO PRIMEROS POKÉMON MOSTRADOS HAN GUSTADO A LOS FANS

y lunares respectivamente, pero no hay nada confirmado. De hecho, la presencia de estos cinco nuevos Pokémon **sugiere que debutará la séptima generación**, aunque hay que ser prudentes con las especulaciones.

El aspecto gráfico será simplemente increíble, con **escenarios 3D** que estarán muy por encima de lo visto en Pokémon X / Y y Rubí Omega / Zafiro Alfa. De hecho, **los entrenadores tendrán un aspecto más realista** y, según se ha revelado en un spot japonés del juego, podremos elegir entre varios "looks" para ellos, con diferenciación de sexo y color de piel. El spot, que muestra a dos niños jugando entre ellos con la versión japonesa y americana del juego, y parece indicar que

habrá juego multijugador entre ediciones de diferentes países, pero tampoco se ha confirmado nada aún de este tipo de modos.

### El paraíso Pokémon

Lo que sí sabemos es el nombre de una de las localizaciones del juego, llamada **Alola** y que un personaje define como un "paraíso Pokémon". ¿Será el nombre de **toda una nueva región**? El escenario mostrado es una ciudad con rascacielos y zonas de playa y montaña. Un montón de datos interesantes, sin duda... Pero esto es solo el principio. Durante los próximos meses, iremos desgranando nuevas informaciones de uno de los grandes acontecimientos jugables de 2016. ●

## Así lucen las carátulas

Otro detalle importante que se ha revelado son las carátulas del juego, tematizadas con estilos de noche y día, como era de esperar. Los Pokémon que en ellas se muestran tienen toda la pinta de ser legendarios. Un brillante león cuyas melenas recuerdan a los rayos de Sol y un impresionante murciélago con alas en forma de media Luna.





# Miitomo

## El álbum del mes



### 1 Los Mii están de moda

Acudimos a los mejores estilistas del país para marcar tendencia.



Los únicos piratas que queremos en RON son como Jesús: ¡ni Jack Sparrow!



McGregor le "engatusa" la moda felina y no le importa gritarlo al mundo.



Luci tiene muy claro cuál es su color favorito: seguro que escucha black metal.



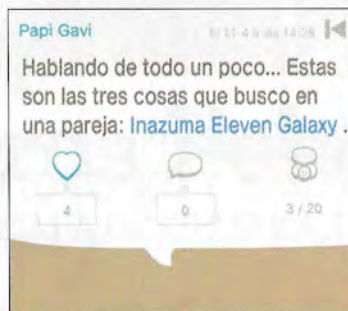
Pedimos disculpas por esta imagen, pero a veces hay que ahorrar costes.

### 2 Respuestas para todo

Con 10 millones de usuarios disfrutando de Miitomo, ya hay publicaciones para llenar varias enciclopedias... ¡pero aquí sólo caben las más divertidas! Responde tres y lee diez al día para llevarte monedas.



Laura Gómez se le hace la boca agua salada al pensar en las vacaciones.



Papi Gavi sabe bien lo que busca en el amor. "Miitomo, para solteros exigentes".



Hay preguntas que requieren memoria, pero a los nintenderos nos sobra de eso.

### Consejo Suelta Mii

Para llevarte la camiseta de inkling chico, suelta al Mii en esta posición:



### 3 ¡Mira qué conjuntos!

El armario de Miitomo es infinito y permite cientos de combinaciones, pero estos son nuestros uniformes favoritos del mes. ¡Sube tu mejor conjunto a #MiifotoRON y te lo publicamos!

El tanque de tinta está en My Nintendo por 150 monedas, aunque el uniforme de colegiala es elegantísimo. Porque pintar y estudiar es compatible.





## 4 #MiifotoRON

Estos son los mejores fotomontajes con vuestros Mii que habéis subido a Twitter:



❖ **Cómo ha cambiado** la polinización: las abejas se han vuelto locas, sobre todo la de @Reed\_D3.



❖ **Los amigos** de @Eljesussm son de película: a ver quién se atreve a no daries caramelos.



❖ **A Rinoa** le marcan más goles que al que pierda la Champions. Johnny13Games apunta a pichichi.



❖ **El Gusplandor** es la última locura de Gustarfox: así entra en la redacción cuando no ha cobrado.



❖ **Hay un topo** entre los amiibo de @Carpevi8, y no sólo Knuckles. Mmm... ¿Cuál de ellos será?



❖ **Manuel M. Vázquez** ha quedado atrapado en la caja amiibo de Inkópolis. ¡Que alguien le saque!

## Consejo Suelta Mii

Suéltalo justo así para obtener las bermudas de inkling chico.



## 5 Trucos de platino

¿Te sabes ya todos los métodos para conseguir monedas? Aquí van algunos:



Entra en la web de My Nintendo, baja hasta abajo del todo y verás un bloque marrón en la esquina derecha. Tócalo y la pantalla subirá sola: **si tocas diez veces tu Mii**, te llevarás monedas. Tampoco olvides entrar en Miiverse y en la eShop una vez a la semana para sumar 60 cada vez, o cambiarte de ropa todos los días... y también en Miitomo.

## Consejo Suelta Mii

Esta es la posición idónea si quieres la "calamiseta" de chica.



## 6 Códigos QR sorpresa

¡Descubre qué inesperados Mii esconden y úsalos en tus Miifotos!







## amiibomania

DUELO amiibo DE YOUTUBERS

### Sylcred LUCARIO

Colección: 45 amiibo en total.  
Poder: Molesta a las vecinas y las hace creer que soy yo.



### Bl3ssur PAC-MAN

Colección: 13 amiibo en total  
Poder en la vida real: Se come por mí todos los malos rollos.

#### También la uso en:

En Pokkén Tournament y Super Mario Maker.

#### Desbloqueable favorito:

Los logros, ropa y monedas de Pokkén Tournament.

#### Tu Lucario debe ganar por:

Porque está entrenado en combates callejeros y puede atacar a distancia sin dejar que el enemigo se acerque.

#### ¿Por qué las coleccionas?

Además de ser figuras

de personajes de videojuegos que me gustan, las puedo usar en muchos juegos para que me den bonificaciones.

#### ¿Cuál es tu amiibo más esperada? ¿Y soñada?

Cloud, sin duda. Y sueño con una amiibo de Magnolia, de Bravely Second.

#### ¿Qué otras amiibo tienes?

Las tres de Splatoon, varias de Animal Crossing, Mewtwo, Meta Knight, Yoshis de Lana...

#### También la uso en:

¡Lo uso mucho en Pokkén Tournament por los extras!

#### Desbloqueable favorito:

El disfraz de corredor para Mario Kart 8.

#### ¿Por qué tu Pac-Man debe ganar este duelo?

Porque tiene años de experiencia luchando contra fantasmas, ¡y encima en desventaja! Siempre está sonriendo y es de los más divertidos.

#### ¿Por qué coleccionas amiibo?

Me encantan muchísimos personajes del mundo de Nintendo y encima están muy, pero que muy bien hechas.

#### ¿Cuál es tu amiibo más esperada? ¿Y soñada?

Mar y Tina, las Calamarciñas de Splatoon. Y me encantaría una de Boo. ¡Hacedla ya!

#### ¿Qué otras amiibo tienes?

Pikachu e Inkling chica de Splatoon, ¡aunque cada semana me compro una nueva! :P

### ¿Quién debe ganar?

Vota en Twitter con  
#DueloamiiboRON



El Lucario del entrenador Sylcred está listo para dejar K.O. a su rival: animadle en Twitter junto al hashtag que veis aquí arriba para votar por él.



El Pac-Man de Bl3ssur no se come el coco: ¡sólo quiere zamparse a Lucario! Si es vuestro ganador en este duelo, apostad por él en Twitter.



# amiibopics

Sube tu foto amiibo a #amiibomaniaRON y podrás verla aquí el mes que viene.



## Eljesus @Eljesussm

¿Pero quién acompaña a los inklings? ¡Son Bob Esponja y Patricio posando juntos tras el #Splatfest del mes pasado!



## Alex Winterborn @Alx\_Winterborn

¡Felicidades al ganador! Genial homenaje a Zelda: Spirit Tracks con Toon Link a punto de subirse al tren del "hype". ¡Te llevas un amiibo!

## Foto Ganadora

¡Te llevas el amiibo de Fox!



El mes que viene regalamos otro amiibo a la mejor "fotoamiibo" que subáis a Twitter con la etiqueta #amiibomaniaRON. ¡La creatividad tiene premio!



## Palmasoft @PalmaSoft

Samus no echa dinero al parquímetro al aparcar su nave... ¡porque es ella la cazarecompensas!



## AdrianFerBer @AdrianFerBerXD

Mewtwo usó Bola Sombra: ¡fue muy efectivo! La sombra de Adrián, Marc y Pablo es alargada...



## Ángel G. A. @NewLeafang

¡Ni el 'Manitas' de Art Attack bordaría esta escena con Mega Yoshi. ¿Pescará calamares de Splatatoon?

Parecen oficiales, pero son...

## amiimods

¿Qué personaje te gustaría tener como amiibo? Hay usuarios que se hacen esta pregunta... y se la responden con sus propias manos; puros artesanos de la amiibomanía que, un mes más, nos deleitan con las modificaciones más alucinantes. Mirad qué pequeñas maravillas:



Entei y Molly, "de-tallados" a partir de Link Lobo, es una de las últimas modificaciones de GandaKris.



Linkle y sus ballestas llegaron a ser el amiibo de Link antes de pasar por el taller de @akshop08.



Este Ridley de Metroid sólo podía ser obra de @MissGandaKris. ¡Si parece que va a echar a volar!



# Conexión con Japon

Este mes YO-KAI WATCH está muy de actualidad, y no sólo por la llegada a Europa de su primera entrega. En Japón ha salido un interesante crossover, y ya se sabe la fecha nipona de YO-KAI WATCH 3.



## YO-KAI WATCH 3, el 16 de julio en Japón

La tercera entrega principal de la exitosa saga de Level-5 para 3DS transcurrirá en dos ciudades diferentes, una en Japón y otra en Estados Unidos. Además, saldrá en dos ediciones, que en Japón se llamarán *Sushi* y *Tempura*. Ojalá llegue aquí la saga al completo tarde o temprano.



## SMT IV: Apocalypse llegará a Occidente

La continuación de *Shin Megami Tensei IV* para 3DS, que en Japón salió con el subtítulo "Final", llegará a Norteamérica en verano bajo el nombre *Shin Megami Tensei IV: Apocalypse*. Este nombre nos gusta más, y seguramente también se llamará así si llega a Europa, lo cual aún no está confirmado pero parece muy posible ahora que sabemos que será localizado fuera de Japón. ¡Ojalá tengamos pronto una fecha europea, y a

ver si hay suerte y lo recibimos este mismo año! *Shin Megami Tensei IV: Apocalypse* es la nueva entrega de la rama principal de una de las sagas de rol por turnos más importantes de la historia, que como es habitual nos lleva a un Tokio plagado de demonios y nos presenta una historia totalmente nueva y fascinante. En Norteamérica traerá de regalo tres pins que representan unas insignias muy importantes en el juego.



### BREVES...

#### Anunciado el nuevo Yu-Gi-Oh! de 3DS

Tal como os adelantamos hace varios meses, habrá un nuevo Yu-Gi-Oh! para 3DS este verano en Japón, y Konami ya lo ha anunciado formalmente a través de la revista Jump. Se llamará Yu-Gi-Oh! Duel Monsters: Ultimate Card Battle, y tendrá un protagonista totalmente nuevo (el pelirrojo que veis en la imagen). De momento no se sabe mucho más, pero os mantendremos informados.

#### Battle of Elemental Reboost

Battle of Elemental, original de DSiWare en 2011, tendrá una versión expandida y muy mejorada para 3DS con el subtítulo "Reboost". Este juego de lucha y acción con estética manga, desarrollado por AMZY, tendrá ahora combates online y locales, y estará en la eShop japonesa en junio.

#### Justice Chronicles, rol en la eShop

El RPG por turnos Justice Chronicles llega a la eShop de 3DS tras estrenarse en iOS y Android hace unos meses. Con unos gráficos y jugabilidad muy clásicos y una duración de 40 horas, ya está disponible también en nuestro mercado, así que podéis echarle un vistazo en la eShop si vais en busca de un juego de rol como los de antaño.





## EL LANZAMIENTO DEL MES

# YO-KAI WATCH: Romance of the Three Kingdoms

Los Yo-kai prueban la estrategia en la antigua China.

El éxito de **YO-KAI WATCH** está permitiendo que la saga experimente con spin-offs y experimentos de todo tipo. Hace unos meses los japoneses ya tuvieron en Wii U un crossover entre **YO-KAI WATCH** y Just Dance (la saga de baile de Ubisoft), y ahora 3DS recibe un crossover con **Romance of the Three Kingdoms**, la veterana saga de estrategia por turnos de Tecmo Koei. En el juego, los Yo-kai son transportados a un mundo inspi-

rado por la China de hace casi dos milenios. Hay más de 400 Yo-kai distintos con los que pelear en batallas estratégicas, y usan sus ataques característicos que se han visto en las entregas principales de **YO-KAI WATCH**. Además, el juego incluye multijugador online para hasta 4 jugadores. Curiosamente, en otro juego de Level-5 para 3DS ya visitamos China en la Era de los Tres Reinos: fue en Inazuma Eleven GO Chrono Stones.



Lanzamiento en Japón:  
2 de abril

## YA EN JAPÓN

Estos jugazos se venden en el mercado nipón. ¿Cuáles de ellos llegarán a Europa?



Monster Hunter Generations (3DS) Capcom  
Fecha europea: verano



YO-KAI WATCH 2 (3DS) Level-5  
Fecha europea: sin confirmar



Shin Megami Tensei IV: Apocalypse (3DS) Atlus  
Fecha europea: sin confirmar



Dragon Quest VII (3DS) Square Enix  
Fecha europea: finales de 2016



Tokyo Mirage Sessions #FE (Wii U) Atlus/Nintendo  
Fecha europea: 24 de junio

## LOS MÁS ESPERADOS DE FAMITSU

Los juegos más esperados por los lectores de la popular revista japonesa Famitsu en consolas Nintendo, por este orden.



1. Dragon Quest XI (3DS)  
Compañía: Square Enix



2. Pokémon Sol y Luna (3DS)  
Compañía: Game Freak



3. Ace Attorney 6 (3DS)  
Compañía: Capcom



4. Etrian Odyssey V (3DS)  
Compañía: Atlus



5. The Legend of Zelda (Wii U)  
Compañía: Nintendo





**¿Crees que Kirby no es un tipo poderoso? Pues piensa de nuevo porque, en su nueva entrega de Nintendo 3DS, ha decidido pilotar un robot y darle un giro arrollador a todos sus poderes. ¡Apartad, que llega la bola rosa!**





## HAL LABORATORIES 3DS 10 DE JUNIO

A veces, a Nintendo le gusta sorprendernos con juegos como **Kirby Planet Robobot**, que se anunció en marzo y se lanza el 10 de junio. En tan poquito tiempo, hemos tenido que hacernos a la idea de un Kirby motorizado, algo que no nos encantaba en principio pero que, ahora que hemos jugado un buen rato, la verdad es que nos ha sorprendido muy gratamente.

### La tecnología al poder

La presencia de **Robobot**, ese 'mecha' sobre el que veis montado a nuestra bola de chicle favorita en varias de las imágenes, no ha afectado en absoluto al encanto del juego: sigue siendo colorido, gracioso y plagado de los detalles y encantos que caracterizan a los juegos de Kirby. Durante sus primeros niveles, que es lo que hemos probado de momento, las plata-



formas, los secretos y los enemigos con poderes especiales se dan la mano con las novedades: esos mecanismos raros que han introducido los invasores robóticos y que han pillado a nuestro protagonista, pero también a sus rivales, **Rey Dedede** y **Meta Knight**, un poco despistados. La historia es simple pero graciosa, y no necesitamos más excusa para recorrer los distintos planos de la acción e ir ➔

**Edición especial con amiibo!**  
Los más fans podrán hacerse con el juego y el nuevo amiibo de Kirby en un pack único.



# El poder de los amiibo

Planet Robobot es compatible con todos los amiibo, y de hecho algunos como Mario y Link nos darán habilidades únicas. Pero además Nintendo lanza una nueva serie Kirby: cuatro personajes que nos dan poderes muy específicos y curiosos. A la venta el mismo día 10 de junio.



## Kirby

**Desbloquea el platillo volante.**

El platillo volante es uno de los poderes más raros de Kirby, y que se desbloquea con su nuevo amiibo va a hacer de esta figura un auténtico objeto de deseo. Ahora bien, si tenéis el viejo amiibo de Kirby, el de Smash Bros., desbloquearéis otro poder distinto que le deja pelear como en dicho juego. ¡La verdad es que las dos opciones nos encantan!



## Meta Knight

**Desbloquea el poder de la espada.**

El nuevo amiibo de Meta Knight, el misterioso personaje a veces aliado y a veces rival de Kirby, desbloqueará sus poderes para usarlos en la aventura principal. Como os podéis imaginar, con el poder de su espada ejecutaremos ataques aéreos y más potentes que los que hacemos con la espada normal.



## Rey Dedede

**Desbloquea el poder del martillo.**

El carismático Rey Dedede no trama nada bueno en este nuevo juego, pero al menos podremos beneficiarnos de sus poderes si tenemos uno de sus dos amiibos. Su martillo es muy poderoso y hace que Kirby sacuda el suelo y levante a los enemigos en el aire.



## Waddle Dee

**Desbloquea el poder de la sombrilla.**

¿A que nunca se os habría ocurrido utilizar los poderes de los personajes más sosetes de la saga Kirby? Los fieles Waddle Dees, que son sirvientes del Rey Dedede, usan un paraguas a modo de paracaídas, pero Kirby sabe darle más usos. Su amiibo es único, por cierto, que este personaje no había tenido otro.



## Un robot muy versátil

**La gran novedad de esta nueva entrega: un robot gigante.**

Robobot es un aliado circunstancial de Kirby, pues es una pieza de tecnología enemiga que cae en sus manos y que él usa para darle un giro especial a algunos de sus poderes de toda la vida. Echemos un vistazo a algunos de ellos.



Uno de nuestros poderes favoritos: golpeas tanto con las sierras como las lanzas a distancia mientras recorren toda la superficie arrasando a los malos.

El robot de Kirby sirve tanto para un roto como para un descosido, hasta puede transformarse en un coche con pinchos







## KIRBY VUELVE CON OTRA AVENTURA PARA TODO TIPO DE JUGADORES, Y MÁS ESPECTACULAR, INTENSA Y VARIADA QUE NUNCA

➡ saltando y tragando enemigos para ganar poderes. Las habilidades de siempre siguen ahí, y se han sumado algunas nuevas y otras que se desbloquean solo con los amiibo; pero se les ha dado un giro estupendo con ayuda de Robobot: **nuestro vehículo también se transforma** y permite jugar siendo algo más bestia.

### La mejor bola de chicle

No todos los enemigos dan poderes a Robobot, pero habrá secciones donde tengamos que hacernos con un poder en concreto y **usar nuestro robot para avanzar**. Aunque el reto no parece difícil, esperamos que vaya más allá y que no podamos decir de este Kirby que es fácil. Hemos disfrutado ➡



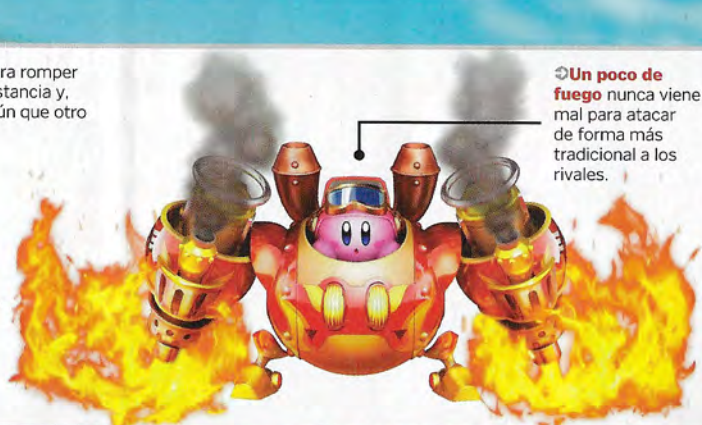
Los jefes siguen siendo importantes, y a algunos viejos conocidos de la saga se les ha dado un nuevo look robotizado o se les ha modificado para pillarnos un poquito por sorpresa.

➡ mucho peleando con sus jefes y con los modos extra al margen de la historia. Los **Desafíos 3D** nos permiten zurrarnos con enemigos en mapas pequeños para conseguir puntos haciendo combos, mientras que **Héroes Legendarios** nos permite jugar solo o con amigos usando clases específicas para derrotar a temibles enemigos. Y luego

hay otros modos de juego que se desbloquean cuando te acabas el juego, pero no hablaremos aún de ellos. Casi se podría decir que estos modos son juegos extra dentro de **Kirby Planet Robobot**, por lo que tenemos bastante claro ya mismo que este es el juego de Kirby con más contenido que hemos visto en portátil. Solo queda esperar hasta **el 10 de junio**. ●



➡ **Lanza bombas** para romper ciertos bloques a distancia y, quizá, encontrar algún que otro tesoro oculto.



➡ **Un poco de fuego** nunca viene mal para atacar de forma más tradicional a los rivales.



# Las Joyas Ocultas de **Wii U**



No son tan famosos como los Mario o los Zelda, pero Wii U esconde un montón de tesoros, juegos de enorme calidad que están esperando que los descubras.

Wii U



BATTERY CONTROL POWER





Shin'en Multimedia • Velocidad • 14,99 € (eShop) • +3 • 1-8 jugadores

## FAST Racing Neo

En Wii U no tenemos F-Zero, pero sí uno de los mejores juegos de velocidad de esta generación.

**Excelencia en su mecánica, su diseño y su capacidad técnica.** Eso es lo que alcanza el juego de carreras de naves de Shin'en, un maravilloso título que presume de un **control perfecto**, 60 fps y una sensación de velocidad increíble. Y todo, al servicio de unas carreras súper emocionantes: en el asfalto hay **bandas turbo de dos colores, azul y naranja**. El escape de la nave cambia entre estos dos colores con sólo pulsar un botón. Si

pasamos sobre una alfombra de la tonalidad correcta, nos propulsa, pero si es de la contraria, nos frena. ¡Un genial detalle que añade estrategia a las carreras! En modos de juego no está mal servido, con cuatro copas de cuatro carreras cada una, un modo contrarreloj y **multijugador** para cuatro a pantalla partida o para ocho en modo online. Eso sí, prepárate para un juego **difícil**: un arcade de los de antes y, por lo tanto, exigente.



Ubisoft • Rol • 14,99 (eShop) • +7 • 1-2 jugadores

## Child of Light

Este cuento de rol apto para cualquiera es uno de los juegos más bellos de esta generación.

La joven **Aurora debe salvar el reino de Lemuria** recuperando el Sol, la Luna y las Estrellas que la Reina Oscura ha robado. Y para ello, recorre escenarios en 2D que parecen dibujados con acuarelas, y vive una aventura en la que los personajes **hablan en verso y en castellano**. El desarrollo mezcla la exploración (sin reto plataformero, porque Aurora aprende pronto

a volar) con los combates por **turnos** típicos del rol, que permiten a la heroína ganar experiencia y mejorar sus habilidades. En general, el desarrollo es sencillo, pero eso lo hace apto para todos los públicos. Un segundo jugador puede manejar a una luciérnaga para iluminar los escenarios y paralizar a los malos, en un juego que destaca por su belleza.



PlatinumGames • Acción • 49,99 € (eShop y cartucho) • +12 • 1-5 j.

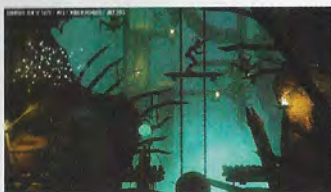
## The Wonderful 101

El grupo de superhéroes más numeroso pelea en Wii U.

**Antes de alucinarnos con Bayonetta 2 y de ayudar a Nintendo a crear el mejor Star Fox de las últimas décadas**, Platinum Games nos dejó esta joya, uno de los juegos de acción más originales y con más carisma que recordamos. Los Wonderful-100 son un grupo formado por decenas de superhéroes que se enfrentan a la raza de aliens invasores Gearhjer. Nosotros los manejamos... a todos a la vez, pues se mueven todos a una a las órdenes de nuestro stick. Usando sus poderes, crean **armas gigantes** con las que atizar a los malos: puños, espadas, cadenas, martillos... El desarrollo añade puzzles, plataformas y batallas con jefes finales, y usa de **manera inteligente el GamePad** con minijuegos y puzzles que se desarrollan en su pantalla.







Oddworld Inhabitants • Aventura • 19,99 € • +12 • 1 j.

## Oddworld New 'n' Tasty

Uno de los héroes más queridos de los 32 bits ha renacido.

**Abe, el héroe del mítico juego Oddworld de la primera PlayStation,** vuelve en un remake que renueva gráficos y pule detalles jugables pero que, en esencia, es la misma y extraordinaria aventura. Abe,

esclavo en una fábrica de alimentos de los Gloom, descubre que la materia prima... es carne de los de su especie. Comienza así una huida por los escenarios 2D del juego en la que Abe, desarmado, cuenta con su ingenio para sobrevivir. En cada pantalla, además de su limitada habilidad para el salto, tendrá que usar el sigilo y los recursos de cada escenario, como mecanismos e interruptores, para despistar, engañar o noquear a los guardias Gloom. Un juego en el que pensar cuenta tanto o más que nuestra habilidad.



WayForward • Aventura / plataformas • 9,99 (eShop) • +12 • 1 jugador

## Shantae Risky's Revenge Director's Cut

La magia de la genio Shantae nunca brilló tanto como en esta completísima aventura.

**Shantae Risky's Revenge, el segundo juego de la genio,** es su mejor aventura hasta la fecha. Salió para DSiWare en 2011, donde sorprendió a todos, y esta reciente edición para Wii U, que mejora los gráficos y añade un nuevo modo con mayor dificultad, nos permite disfrutar de uno de los mejores juegos estilo Metroid que se han creado. Para recuperar la lámpara mágica que su jurada enemiga, la pirata Risky Boots, ha robado, Shantae recorrerá los más exóticos escenarios 2D llenos de plataformas, enemigos y secretos: el laberíntico

mapa guarda montones de ellos, y solo consiguiendo todas las transformaciones de Shantae (mono, elefante, sirena...) podremos explorar hasta el último rincón del mapeado. Este énfasis en la exploración centra un desarrollo que tiene acción, saltos y puzles (pocos, pero bastante chulos), conformando una aventura entretenidísima. Sus preciosos gráficos "a lo 16 bits" acaban por dotarla de carisma y, de hecho, el único fallo del juego es que se nos acaba demasiado pronto: en unas 8 horas habrás visto casi todo. Una pena, porque cada minuto con él es una auténtica delicia.



Square Enix • Acción / aventura • 39,99 (eShop y físico) • +18 • 1 jugador.

## DEUS EX HUMAN REVOLUTION

Uno de los mejores juegos de ambientación ciberpunk jamás creados. Convertidos en un espía ciborg, vivimos una aventura acción y rol en el que los ciberimplantes que elegimos cambian nuestros poderes y formas de jugar.



Drinkbox Studios • Aventura • 12,99 € (eShop) • +12 • 1-2 jugadores

## GUACAMELEE!

El luchador Juan Aguacate protagoniza una aventura de exploración tipo Metroid con un profundo sistema de combos cuerpo a cuerpo.



Tomorrow Corporation • Puzzle • 9,99 € • +12 € (eShop) • 1 jugador

## LITTLE INFERNO

Los creadores del fantástico World of Goo de Wii idearon un juego diferente: en esta chimenea interactiva debes deducir qué objetos quemar para acertar con las definiciones que el juego te propone. Un título surrealista y especial.



Nintendo • puzzle • 39,99 € (eShop y cartucho) • +3 • 1 jugador

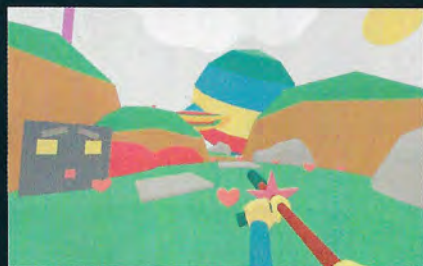
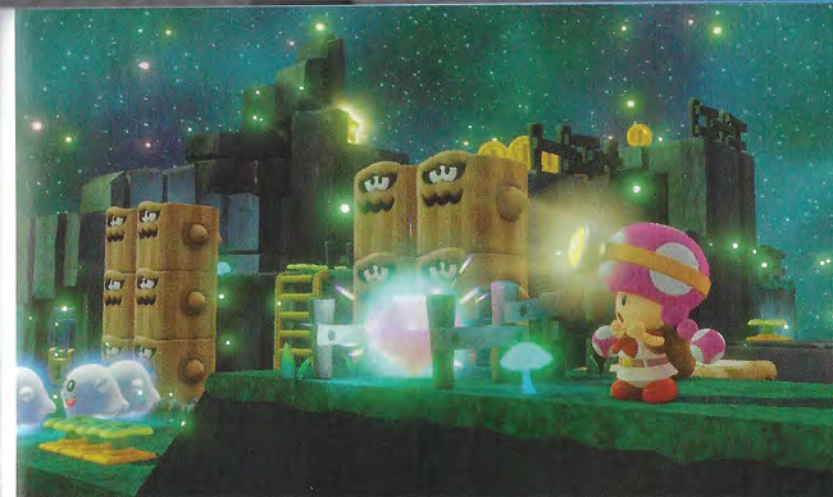
# Captain Toad

Para ser un héroe no hacen falta poderes, solo ganas de aventura.

**El Capitán Toad nació como personajes secundario en Super Mario Galaxy (Wii),** y fue por primera vez jugable en sus propios niveles de Super Mario 3D World (Wii U): Toad debía **alcanzar una estrella en cada escenario** esquivando peligros y enemigos, con el handicap de que no era capaz de atacar o disparar. En realidad, cada nivel era un puzzle en el que, **girando libremente la cámara,** debíamos encontrar el camino a la estrella. Pues bien, esta mecánica gustó tanto que Nintendo se decidió a lanzar una aventura del Capitán con 70 niveles de este estilo.

## Dos setas son mejor que una

Captain Toad **sorprende con el diseño de todos y cada uno de sus niveles,** con ambientaciones secadas en su inmensa mayoría de juegos de Mario, y capaces de hacernos pensar y enfrentarnos a multitud de situaciones diferentes. Ah, y aunque la aventura comienza con el Capitán Toad lanzándose al rescate de su amiga **Toadette,** pronto jugamos también con la muchacha, que destila simpatía.



Quicktequila • Acción • 9,99 € (eShop) • +3 • 1 j.

## LOVELY PLANET

**Escenarios de colores, enemigos de formas sencillas y agradables...** ¡y uno de los juegos más emocionantes de WiiU! En este juego de disparos en primera persona, debemos **recorrer los escenarios a toda velocidad** para acabar con todos los enemigos en el menor tiempo posible.



Dakko Dakko • Aventura • 6,99 € • +12 • 1 jugador

## YEAR WALK

**Una aventura fascinante** inspirada en los mitos suecos. Exploramos un bosque encantado **resolviendo puzzles** que retan nuestra inteligencia y capacidad de observación.



13AM Games • Plataformas • 13,99 € (eShop) • +3 • 1-9 jugadores

## RUNBOW

**Un plataformas 2D para 9 jugadores** (online o en modo local). Usa el color de forma genial: **las plataformas aparecen y desaparecen** según cambia el fondo. Con muchos y divertidos modos que ofrecen gran variedad de retos.





The cover art for Monster Hunter Generations features a large, stylized title at the top. Below the title, a hunter in a white and gold outfit is shown in a dynamic pose, holding a large, ornate sword. To the right, a massive, blue and green dragon-like monster is roaring. In the background, a large, fiery, orange and yellow structure resembling a giant's head or a volcano dominates the left side. The scene is set in a lush, green jungle environment with palm trees and other tropical foliage. The overall style is highly detailed and colorful, typical of the Monster Hunter series.

# MONSTER HUNTER<sup>TM</sup> GENERATIONS

## Homenaje a la caza

Tras más de una década de éxito, Capcom rendirá este verano tributo a su propia serie con una entrega que, además de presentar cambios jugables y nuevas criaturas, repasará su legado histórico.





## CAPCOM 3DS VERANO

Desde que Nintendo se hizo con la exclusividad de Monster Hunter, la serie de Capcom se ha asentado en Occidente. A diferencia de lo que sucedía en el pasado, todas las entregas salen ya prácticamente de Japón hacia nuestras tierras, y con lapsos de tiempo cada vez más pequeños. **Generations** desembarcará en verano, con sólo medio año de diferencia, y nosotros ya hemos probado una versión casi definitiva, lo que nos hace pensar que podría llegar poco después del E3.

### Retrospectiva inédita

Monster Hunter Generations es una entrega hecha desde cero para 3DS pero, como apunta su nombre, toma **contenidos de todas las generaciones de la saga**: monstruos, pueblos, ecosistemas, armas, armaduras... La historia es nueva, igual que muchos elementos, y muchos escenarios pertenecen a entregas que nunca salieron de Japón, como MH Portable 3rd. El mundo del juego estará estructurado en torno a **cuatro grandes pueblos** y habrá la friolera de **21 localizaciones de caza**, divididas, como siempre, en diversas áreas que exploraremos en busca de monstruos duros de roer. El desarrollo será el habitual: rol de acción con cientos de horas de juego para quien esté dispuesto a adentrarse en sus dominios. Habrá **más de medio centenar de monstruos** que, en la práctica, serán como los jefes de cualquier aventura. Cazarlos no sólo nos dará satisfacción personal, sino recursos para fabricar armas y armaduras.

Hasta ahí, nada nuevo bajo el sol. Sin embargo, MH Generations dará una importante vuelta de tuerca a la jugabilidad. La base es la de la cuarta entrega, pero ampliada con **cuatro estilos de lucha a elegir**.

Habrán 14 tipos de armas, todas ellas viejas conocidas de Monster Hunter 4 Ultimate: espada con escudo, espada larga, gran espada, espadas dobles, martillo, cornamusa, lanza, lanzapistola, hacha cargada, hacha-espada, glaive insecto, ballesta ligera, ballesta pesada y arco.





## ASTALOS

Los wyverns voladores son un clásico, y éste nos freirá con sus ataques eléctricos. Para su diseño, el estudio se ha inspirado en patrones de insectos, como se puede observar en sus peligrosas alas.

# Los Cuatro Mortíferos

**Los Cuatro Condenados** serán los grandes protagonistas de la historia. Se trata de monstruos legendarios que acecharán los cuatro pueblos en los que transcurrirá la aventura (Bherna, Kokoto, Pokke y Yukumo), de modo que nuestro cometido será evitar que lo destruyan todo a su paso. Derribarlos no será cosa menor...



## MONSTER HUNTER GENERATIONS HECHO DESDE CERO PARA LAS ANTERIORES ENT

que condicionarán la forma de moverse del personaje, así como sus habilidades. Por ejemplo, no sucederá como en MH4 Ultimate, donde cualquier cazador podía subirse a los monstruos si atacaba en salto. Solo optando por **el estilo aéreo** podremos hacer tal cosa. Esto cobrará especial importancia de cara a organizarse en **el multijugador para cuatro**. No sería exagerado decir que el cooperativo de Monster Hunter es uno de los mejores de la historia de los videojuegos —de hecho, explica en gran medida el éxito de la saga en Japón— y, por suerte, volverá a contar con soporte online.

Otra novedad del sistema de combate serán **las técnicas**, una serie de **habilidades de uso limitado** que equiparemos y que, si las usamos bien, podrán ser decisivas para resolver las cacerías. Y aún hay más novedades jugables: por primera vez, sabremos lo que se siente **manejando a un felyne**. Habrá un modo específico en el que

## MIZUTSUNE

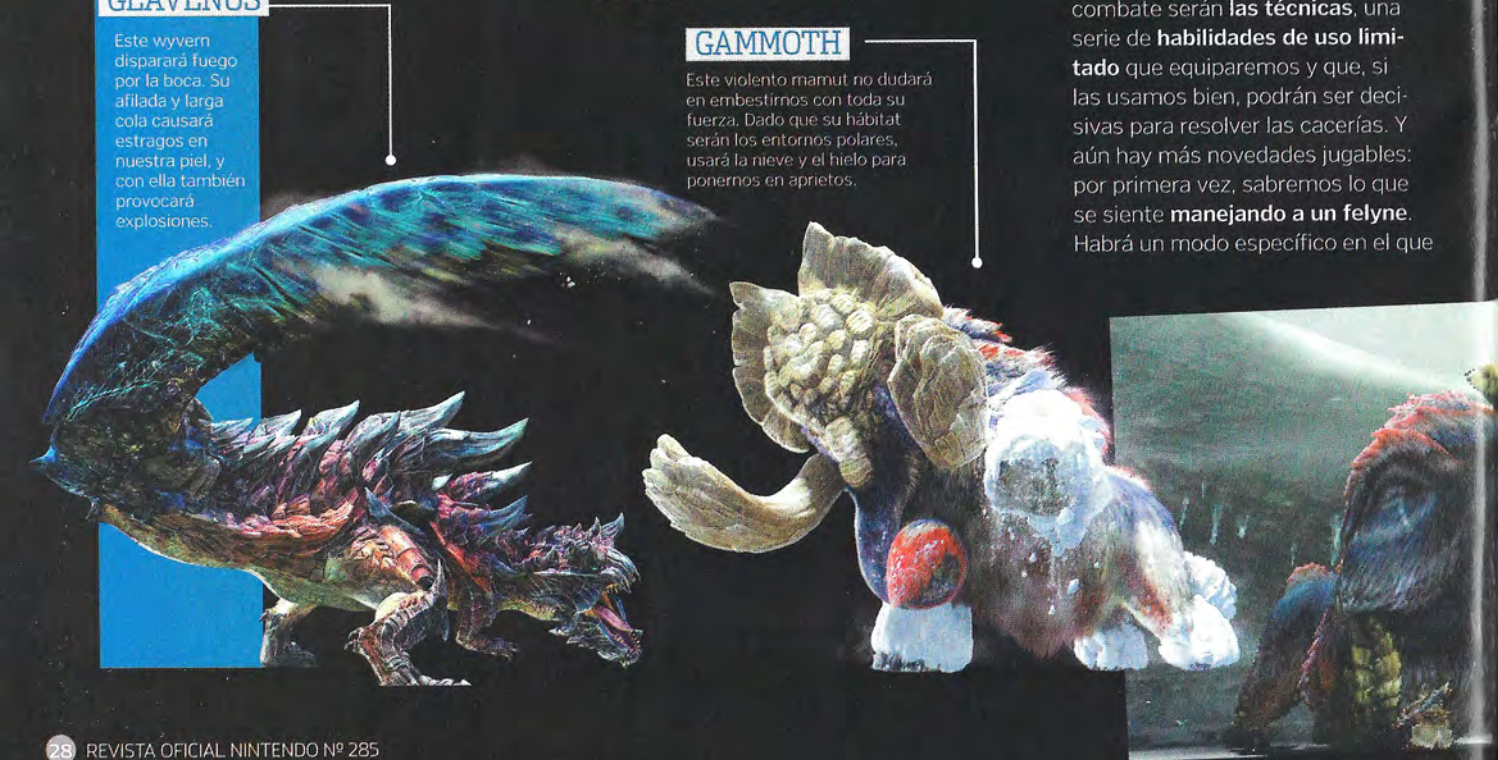
Precioso levitarán con un pelaje y una cabeza muy peculiares. Lanzará ataques de agua, como burbujas y rayos. Es el Condenado favorito de Ryoza Tsujimoto, el productor del juego.

## GLAVENUS

Este wyvern disparará fuego por la boca. Su afilada y larga cola causará estragos en nuestra piel, y con ella también provocará explosiones.

## GAMMOTH

Este violento mamut no dudará en embestirnos con toda su fuerza. Dado que su hábitat serán los entornos polares, usará la nieve y el hielo para ponernos en aprietos.







# Monterías con estilo

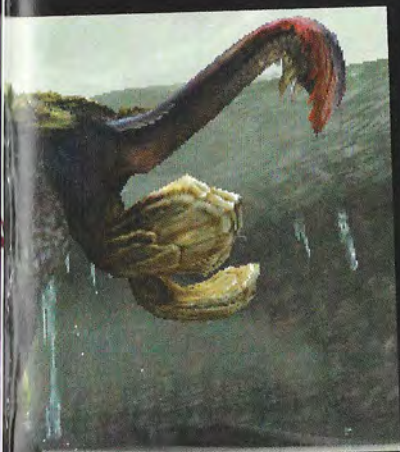
La jugabilidad se ha renovado y resultará mucho más profunda. El núcleo será el de siempre, con un movimiento "pesado" que obligará a pensarse cada ataque, afilado de las armas, necesidad de alimentarse... Sin embargo, yendo más allá de MHH Ultimate y la mayor verticalidad de sus entornos, hay nuevas características para personalizar a nuestro cazador y la forma de manejar cada arma, por si no hubiera ya multitud de opciones.

## RATHALOS ES UN JUEGO A 3DS, PERO HOMENAJEA LAS JUEGOS DE LA SAGA

controlaremos a uno de estos mini-monstruos. Lejos de ser una mera curiosidad, los felynes tendrán su propio estilo de juego y, de hecho, el modo tendrá **misiones propias** diferentes a las del modo Historia.

### Una bestia portátil

El juego usará el motor gráfico de la anterior entrega y presentará **monstruos descomunales** y con diseños para quitarse el sombrero. En relación con los estilos de combate, se han añadido nuevas animaciones. Los escenarios seguirán separados por áreas, con tiempos de carga mínimos entre ellas. El juego es para toda la familia de consolas 3DS, pero **si tenemos una New 3DS** sacaremos partido a la palanca-C para rotar la cámara, y el espectacular efecto 3D será mucho más estable. Como siempre, la traducción al español hará gala de un humor envidiable. ¡Id preparándoos para la partida de caza, porque MHG va a ser uno de los imprescindibles de 3DS en este 2016.



### ESTILOS

Habrán cuatro: aéreo, sombra, ariete y gremio. Por ejemplo, el primero permitirá esquivar en el aire y subir a la chepa de los monstruos; el segundo potenciará los contraataques...



### RANURAS

En función del estilo elegido, dispondremos de más o menos espacios para equipar técnicas especiales de uso limitado. Algunas sólo resultarán compatibles con un determinado estilo de combate.



### TÉCNICAS

Se desbloquearán a medida que avance la aventura: ataques giratorios, invulnerabilidad temporal, reducción del consumo de resistencia, mejora de la salud...



### FELYNES

Por primera vez se podrá controlar a estos felinos. El modo Gatador tendrá sus propias misiones y también contará con cooperativo.





# Novedades

NINTENDO 3DS



Género Rol

Compañía Level-5

Jugadores 1-2

Precio 39,95 €

nintendo.es



## Argumento

La vida de nuestro joven protagonista cambia para siempre cuando descubre el Yo-Kai Watch, un reloj que le permite interactuar con unas extrañas criaturas.

# YO-KAI WATCH®

Ya está aquí uno de los juegos más esperados de 3DS, que viene de arrasar en Japón, donde ha desatado un auténtico fenómeno.







STAR FOX ZERO



STAR FOX GUARD



FIRE EMBLEM  
FATES



LOST REAVERS

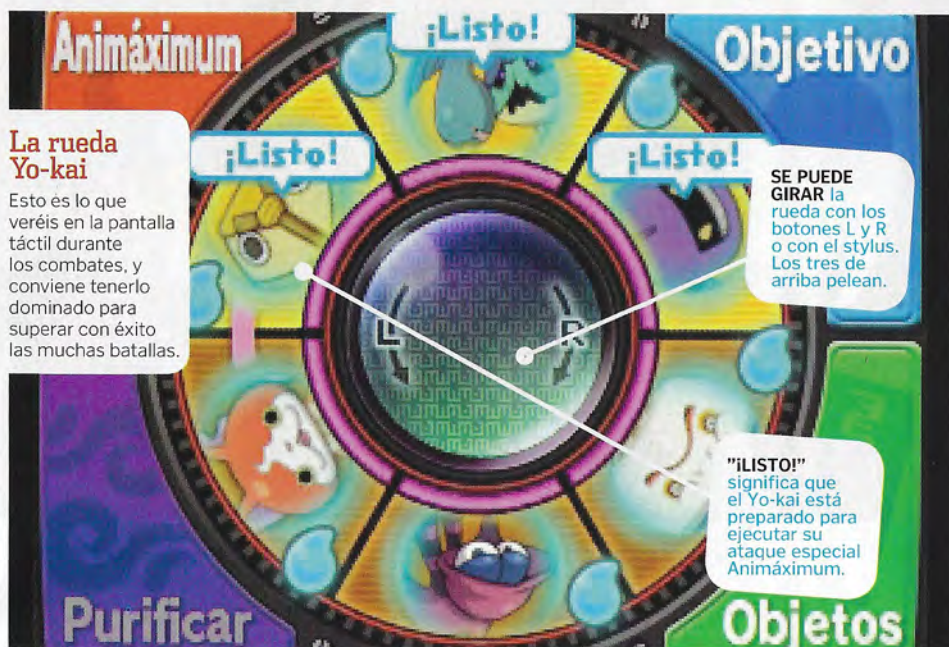


➔ **Al principio de la aventura**, nuestro protagonista encuentra por casualidad el Yo-Kai Watch, un extraño reloj, y conoce a un curioso ser con forma de fantasma.



¿Quieres entablar amistad con Ejemtos?

➔ **Si tenemos suerte**, puede que al acabar un combate el Yo-kai enemigo quiera unirse a nosotros. Lanzarle su comida favorita durante la batalla ayuda mucho.



## La rueda Yo-kai

Esto es lo que veréis en la pantalla táctil durante los combates, y conviene tenerlo dominado para superar con éxito las muchas batallas.

SE PUEDE GIRAR la rueda con los botones L y R o con el stylus. Los tres de arriba pelean.

"¡LISTO!" significa que el Yo-kai está preparado para ejecutar su ataque especial Animaxim.



## Animaxim

Los Animaxim son los movimientos más poderosos de los Yo-kai, y para realizarlos hay que superar cada vez algún sencillo minijuego táctil que dura escasos segundos. Cuanto más rápidos seáis al completarlo, antes usará su Animaxim vuestro Yo-kai. Cada Yo-kai tiene un Animaxim propio y diferente, con distintos efectos y características: por ejemplo, algunos sólo afectan a un enemigo, mientras que otros son capaces de golpear al mismo tiempo a todos. Una vez usado el Animaxim de un Yo-kai, tarda un rato en volver a cargarse para poder utilizarlo otra vez. Usar estos movimientos de la mejor manera es de lo más importante.



➔ Cada Yo-kai cuenta con un Animaxim propio y diferenciado.

**U**na de las sagas de mayor éxito en Japón aterriza por fin en nuestro país. Esta primera entrega sienta las bases de sus conceptos: se trata de un juego de rol que gira en torno al **coleccionismo de criaturas**, y que en ciertas cosas os recordará un poco a Pokémon. Sin embargo, tanto su jugabilidad como su mundo son **muy originales y novedosos**, y el juego rebosa personalidad.

## El gran éxito de Level-5

Tras crear productos de tanto calado como Profesor Layton, Inazuma Eleven y Little Battlers eXperience, los chicos de Level-5 han alcanzado

su mayor éxito con esta saga. Al menos, en Japón, donde YO-KAI WATCH ha desatado un auténtico fenómeno y ha logrado colocar varios de sus juegos entre **los más vendidos de la historia de 3DS**. Parte del éxito se debe a la popularidad de la serie animada que lo acompaña (se emite en España a partir de este mes de mayo en el canal Boing), aunque lo que

**ES EL MAYOR ÉXITO (AL MENOS EN JAPÓN) DE LOS CREADORES DE PROFESOR LAYTON, INAZUMA ELEVEN Y LBX**



## Floridablanca

La ciudad de Floridablanca es una de las más grandes y detalladas que hemos visto en 3DS. Está dividida en varias zonas muy amplias, y hay una gran variedad de casas y edificios en los que entrar. La cantidad de habitantes que pueblan sus calles también es asombrosa, sobre todo si tenemos en cuenta que un porcentaje considerable de ellos nos ofrece misiones opcionales. Al principio sólo podemos recorrer Floridablanca a pie, pero a partir de cierto momento recibimos una útil bicicleta para movernos más rápidamente, y también desbloqueamos una especie de portales para transportarnos a puntos concretos de la ciudad.



➤ **Tanto Nathan como Katie** viven en casas normales con sus familias.



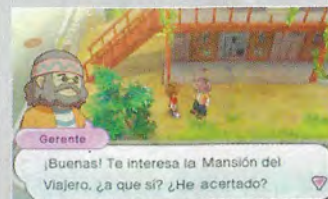
➤ **La bicicleta** es útil para desplazarse rápidamente en esta inmensa ciudad.



➤ **El juego incluye** un ciclo de día y noche, que afecta a lo que ocurre.



➤ **Las misiones opcionales** son muy numerosas, y otorgan recompensas.



➤ **La Mansión del Viajero** es donde se alojan Yo-kai de jugadores StreetPass.

➤ **La ciudad** incluye una gran variedad de escenarios, no sólo urbanos sino también bosques, templos y cuevas.



➔ de verdad nos interesa a nosotros es la manera en que **renueva el ya clásico subgénero rolero** de adiestramiento de monstruos.

## Conociendo a los Yo-kai

Esta primera entrega introduce a los Yo-kai, unas extrañas criaturas inspiradas por el folclore japonés que afectan constantemente la vida de las personas, aunque nadie pueda verlos. Cada Yo-kai es muy diferente, y con sólo estar cerca de alguien pueden **provocar efectos tan diversos** como hacerle estornudar, provocarle hambre o forzarle a discutir con un amigo, entre muchas otras consecuencias desafortunadas. Nuestro protagonista, un niño de lo más normal (**Nathan**, si elegís ser chico; o **Katie**, si queréis ser



## La serie de televisión

El juego no llega solo, pues este mes de mayo también empieza a emitirse en el canal Boing la serie de dibujos animados.

chica), se hace por casualidad con **un misterioso reloj conocido como Yo-Kai Watch**, que le permite ver a los Yo-kai. Cuando hay uno de estos seres cerca, el reloj lo detecta y podemos usar **una lupa especial** para tratar de encontrarlo en el escenario, lo cual nos permite enfrentarnos a ellos para poner fin a sus travesuras y salvar así a sus confundidas víctimas humanas. Pero lo mejor de todo es que este reloj también hace posible **trabar amistad con ellos**, y hay más de

**HAY MÁS DE 200 YO-KAI POR RECLUTAR, Y A LA MAYORÍA DE ELLOS SE LES OBTIENE DURANTE LOS COMBATES.**





Los Yo-kai son responsables de todo tipo de infortunios, por ejemplo esta discusión entre los padres de Nathan.



Aquí podéis ver otra secuencia táctil de los Animáximum: trazar círculos con el stylus.

## Fusiones

Una de las mejores maneras para obtener nuevos Yo-kai es fusionar los que ya tengamos: algunas fusiones requieren dos Yo-kai, y otras un Yo-kai y un objeto específico. El resultado es siempre un Yo-kai mucho más poderoso que los originales, así que vale la pena sacar provecho de esta función.



Algunos Yo-kai muy especiales sólo pueden obtenerse mediante el método de la fusión.



Hay Yo-kai por todas partes, y algunos incluso evolucionan.

200 para reclutar: algunos se unen automáticamente como parte de la historia, mientras que a la mayoría hay que conquistarlos en combate. Si le caéis bien a un Yo-kai, puede que quiera **hacerse vuestro amigo** al finalizar la batalla; y si le lanzáis una comida que le guste, hay más posibilidades de que esto ocurra.

## El sistema de combate

El sistema de combate es uno de los elementos más característicos del juego. **Hasta seis Yo-kai** pueden formar parte de nuestro equipo de batalla, aunque sólo tres pelean al mismo tiempo: en la pantalla táctil hay una especie de rueda que podemos girar para alternar entre los seis Yo-kai, y que así estén activos los tres más apropiados para cada momento

del combate. Pero lo más curioso de todo es que las criaturas pelean por su cuenta, y **la personalidad de cada Yo-kai** determina su estilo de pelea. Eso sí, el jugador no se limita a mirar los combates: además de girar la rueda Yo-kai a menudo para intercambiar constantemente la posición de nuestras criaturas (que como os decíamos es muy importante), nosotros ejecutamos manualmente los ataques más poderosos de los Yo-kai, **los Animáximum**. Cada vez que seleccionamos uno de estos movimientos, debemos realizar unas **secuencias táctiles** como trazar círculos con el stylus, tocar bolitas que se mueven o dibujar sencillas figuras. Lo mismo tenemos que hacer (aunque con minijuegos)

Nathan es el gran protagonista de YO-KAI WATCH, tanto en el juego como en la serie. También podéis jugar como Katie.





## Encuéntralos

El reloj Yo-Kai Watch detecta cómo de cerca estamos de un Yo-kai a través de una especie de medidor. Cuando está al máximo, lo mejor que podemos hacer es usar la lupa en la pantalla táctil para tratar de encontrar al Yo-kai en cuestión. Aunque al principio es invisible, si damos con él y lo enfocamos el tiempo suficiente lo hacemos visible y podemos interactuar con él. La mayoría estarán dispuestos a pelear.



☞ Hay Yo-kai escondidos en todo tipo de lugares, sólo hay que encontrarlos!



¡Has encontrado a Abuzampa!

☞ Al encontrar a uno, lo habitual es que luche, y si hay suerte quizás se nos una.

## Amigo Whisper

El primer Yo-kai que conocemos es Whisper, un extraño ser con forma de fantasma. Es él quien nos entrega el misterioso reloj conocido como Yo-Kai Watch, y no sólo eso sino que además se convierte en nuestro inseparable asistente durante toda la aventura. Nos da consejos, nos explica los tutoriales cada vez que necesitamos aprender algo nuevo, y es un personaje importante en la historia.



☞ Whisper nos propone en cada capítulo el siguiente paso a dar en el juego.



☞ Los tutoriales son mucho más amenos gracias a sus explicaciones.

☞ Este temible Yo-kai nos persigue por las calles de Floridablanca cuando menos lo esperamos, y si nos pilla nos da una buena lección.



☞ Los Animáximum representan los momentos más emocionantes de las batallas, y cada Yo-kai tiene uno propio.

## LOS ANIMÁXIMUM HACEN QUE LOS COMBATES SEAN MÁS DINÁMICOS Y EMOCIONANTES

☞ táctiles algo diferentes) para purificar a nuestros Yo-kai cuando el enemigo les provoca estados alterados. Esto hace que los combates sean **dinámicos y emocionantes**, aunque hay que decir que las secuencias táctiles son poco variadas y un poco repetitivas.

### Floridablanca

La **ciudad de Floridablanca**, donde se desarrolla la aventura, es otro de los mayores logros del juego: su tamaño es enorme, está dividida en muchas zonas y escenarios, y

☞ Jibanyan es uno de los Yo-kai más carismáticos. Originalmente era un gato que fue atropellado por un camión.







El Yo-Kai Watch es un reloj especial que nos permite ver a los Yo-kai e incluso hacernos sus amigos.



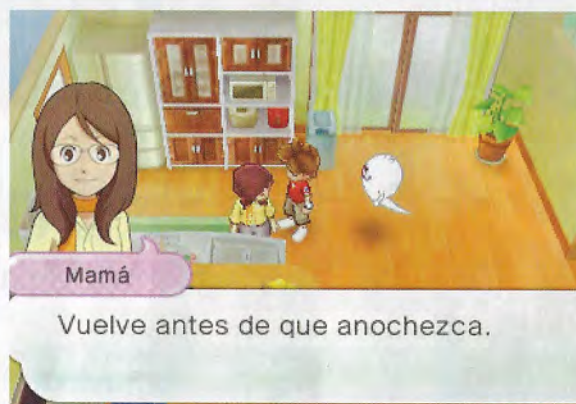
Al explorar, la pantalla superior muestra la acción, y en la inferior visualizamos el mapa.

## Los jefes de nivel

Al final de cada nivel nos espera un gran jefe. Estos combates son el mayor desafío de la aventura, y son mucho más largos y épicos que los combates normales. Cada uno de ellos tiene algún punto débil que debemos identificar, y las estrategias se hacen necesarias para poder superar con éxito estos combates. Además, hay jefes secretos.



En los combates contra jefes es donde mejor se entiende la gran profundidad del sistema de combate.



Nathan vive con sus padres en una casa de lo más normal, y va a la escuela con sus compañeros y amigos Katie, Dudy y Oso.

## LA CIUDAD DE FLORIDABLANCA ES ENORME, INCLUYE MUCHOS ESCENARIOS Y ESTÁ CONSTRUIDA CON ATRACTIVO

gráficamente está construida con atractivo. Y no sólo es inmensa, sino que además está a rebosar de personajes con los que hablar, y muchos de ellos nos encomiendan numerosas **misiones opcionales**. Además, Floridablanca esconde muchísimos secretos e incluye funcionalidades de todo tipo repartidas en sus calles y casas. En uno de sus templos (y tras completar cierta misión) accedemos a la fusión de Yo-kai, lo cual es muy útil ya que nos permite obtener criaturas más poderosas si contamos con la com-

binación necesaria. También está la **Mansión del Viajero**, en la que se alojan Yo-kai de otros jugadores con los que nos cruzamos por StreetPass, y otro edificio desde el que podemos retar a nuestros amigos en batallas. Por desgracia, sólo se puede combatir contra otros jugadores en modo local (en Japón, la segunda entrega ya tenía multijugador online). En definitiva: como juego de colección de criaturas es de lo mejor, entre otras cosas porque **tiene una esencia propia** que le hace destacar. ●

## Puntuaciones

### Valoraciones

#### Gráficos

★★★★

Tanto la ciudad como el diseño de los Yo-kai son atractivos.

#### Diversión

★★★★

El sistema de combate es divertido y muy original.

#### Sonido

★★★★

La banda sonora es muy buena, y hay voces en castellano.

#### Duración

★★★

Muchos desafíos y secretos. Aventura principal justa.

Sistema de combate innovador y profundo. Gran ciudad y muchos desafíos.

El sistema de Animáximum se hace repetitivo. No hay online. Historia simple.

### Nuestra opinión

#### Un debut a la altura, y es sólo el principio

Como punto de partida de la saga, consigue transmitirnos el carisma de los Yo-kai y presentarnos con acierto el sistema de combate. Eso sí, en esta primera entrega no hay combates online.

### Te gustará...

#### Menos que...



Pokémon Rubí Omega y Zafiro Alfa

#### Más que...



Little Battlers Experience

### Total

88



## EL DATO

El modo historia cuenta con 11 escenarios... ¡De los veinte que tiene en total el juego! ¡Descúbrellos todos!



Wii U



Género **Shoot 'em up**  
Compañía **Nintendo**  
Jugadores **1-2**  
Precio **47,95 €**  
[www.nintendo.es](http://www.nintendo.es)



### Argumento

El malvado Andross vuelve a amenazar al Sistema Planetario Lylat y la única esperanza es el escuadrón Star Fox. Recorre Lylat a bordo de diferentes vehículos hasta dar con Andross y acabar con sus planes.

## Star Fox Zero

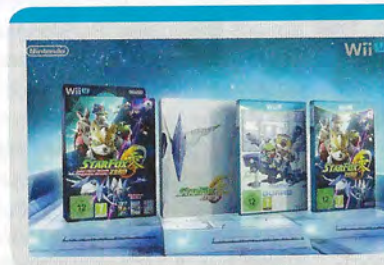
Fox llega a Wii U para agrandar su leyenda.

**S**e acabó la espera: tras un retraso que nos impidió disfrutarlo a finales de 2015, **Star Fox Zero ha llegado... y ha vencido**. Cualquier duda sobre el futuro de la saga queda borrada gracias a un juego que consagra, una vez más, a **PlatinumGames**, co-desarrolladores del juego junto con Nintendo, como uno de los equipos más capaces de Japón. Y cuando hablamos del futuro de la saga, no podemos imaginarlo sin su desarrollo arcade, su alta dificultad y las tremendas cualidades jugables que nos hacen repetir cada nivel en busca de todos los secretos. Star Fox Zero no está a la vanguardia en gráficos y su "rejugabilidad" no depende de opciones online; ¿cuál es el secreto de **su tremenda calidad**? Vamos a intentar explicarlo.

### Espíritu clásico

Star Fox Zero es un **arcade clásico**, como lo han sido casi todas las entregas de la saga protagonizada por Fox McCloud: tenemos que

repetir los niveles hasta encontrar todos los secretos, intentar superar nuestra puntuación una y otra vez, conseguir todas las medallas, sufrir con la dificultad y el control en algunas zonas... Lo que nos hacía volver a empezar aquellos juegos clásicos y echar otra moneda a la misma recreativa, es lo que nos hará **jugarlos una y otra vez los niveles de Star Fox Zero**. Sabemos que, a estas alturas, la sensación de terminar un modo historia en unas cuatro horas puede ser rara, pero



### Edición First Print

La edición limitada incluye la edición normal de Star Fox Zero, una caja metálica serigrafada con un dibujo del Arwing (pensada para guardar el juego) y la única edición física de Star Fox Guard, con su caja y su disco.





La traducción y el doblaje al castellano tienen una calidad espectacular. Las comunicaciones por radio se realizan a través del audio del GamePad.



La dificultad en los niveles "ocultos" es mayor que la de los niveles normales. Las vidas en el modo Arcade están limitadas y... ¡no puedes continuar si te matan!

## El Sistema Estelar Lylat

Los veteranos reconocerán algunas localizaciones, ya que la aventura se desarrolla, una vez más, en el Sistema Lylat. El argumento es una especie de "remake" del primer juego (el mítico Star Wing de SNES).

LOS PUNTOS DÉBILES de los enemigos son "rojo brillante", como de costumbre. Pero no creas que siempre es fácil alcanzarlos con nuestros disparos.

DEPENDIENDO DEL NIVEL, usas otros vehículos más allá del Arwing. El Landmaster tiene una mayor potencia de fuego y puede "flotar" unos segundos.



En algunos niveles es mejor hacer caso omiso a lo que nos aconsejan u ordenan por radio para ganar acceso a nuevas rutas.



Como buen arcade y, sobre todo, juego de Nintendo, cada uno de los enemigos de final de fase requiere de una estrategia determinada.

## CADA NIVEL ES DIFERENTE, CON SUS PROPIOS ENEMIGOS, VEHÍCULOS, ESTRATEGIAS Y FORMA DE JUGAR

os aseguramos, tras **más de veinte horas de juego** (y las que nos quedan), que el sistema de juego está perfectamente ajustado para atrapar-te horas y horas.

A medida que avanzamos desbloqueamos nuevos modos y opciones: modo historia, entrenamiento (especialmente adictivo), arcade... ¡tiene hasta el Sound Test de toda la vida!

### Gráficos y control

Platinum se autoimpuso un requisito que, en última instancia, condicionó el apartado gráfico de Star Fox

Zero: el nuevo sistema de control necesitaría estabilidad y estar lo más cerca posible de los 60 fotogramas por segundo, tanto en la TV como en el GamePad. Primero, la mala noticia: para conseguirlo, **el motor gráfico del juego resulta algo simple** para los tiempos que corren. La buena es que el sistema de control alcanza el objetivo de Platinum en lo que a originalidad y respuesta se refiere. No hagáis caso a lo que habéis leído por ahí: **el control de Star Fox es preciso, original y exigente**. Platinum ha puesto en el televisor la vista clásica en tercera persona y, en el GamePad, una vista subjetiva que nos ➔

## Modos de juego

Tras completar el modo Historia (que tiene 11 escenarios) accedemos al modo Arcade, donde podemos desbloquear los 20 escenarios totales del juego con el objetivo de conseguir nada menos que 70 medallas.



Entre la Historia, el arcade y el entrenamiento, hay juego para rato.





## Diferentes vehículos

En algunos niveles hay que transformar el Arwing en el vehículo de dos patas Walker para afrontar nuevos retos o alcanzar zonas ocultas de los escenarios. Mientras que las posibilidades de "conversión" están restringidas en el modo historia, en el modo Arcade podemos (y debemos) transformar el vehículo en cualquier momento para descubrir cada secreto.



◀ **Walker:** el Arwing puede convertirse en este vehículo bípedo.



◀ **Gyrowing:** un vehículo tipo dron capaz de descolgar el robot Direct-i.



◀ **Landmaster:** supremacía en tierra y gran potencia de fuego.



◀ **Gravmaster:** el Landmaster puede transformarse y volar usando el turbo.



◀ **No faltarán a su cita** viejos conocidos como Pigma Dengar y Wolf O'Donnell, del escuadrón Star Wolf. En uno de los niveles te mostrarán una curiosa (y "animal") evolución de sus naves. Si acabas con Wolf, te espera una sorpresa...



▶ permite apuntar con precisión a nuestros objetivos inclinando el mando de Wii U en la dirección requerida. Al principio tendrás una opción para jugar solo con el mando Pro, desactivar el apuntado con los acelerómetros del GamePad... Hay que acostumbrarse, pero **en un par de horas** te habrás hecho perfectamente al sistema de control.

## Sensaciones de piloto

En breve comprobarás que el desarrollo del juego **no tiene sentido sin ese sistema de control**: caminos secretos, puntos débiles, objetos ocultos por el escenario... Sin





❖ **Para encontrar rutas alternativas** y acceder a nuevos escenarios, hay que jugar los niveles una y otra vez: transformarnos en una zona, acabar con un enemigo...



❖ **El pequeño robot Direct-i** es esencial en algunos niveles para hackear sistemas. Además, podemos utilizarlo para llevar cargas explosivas.



**¿TE SUENAN LOS ASTEROIDES?**  
Los guiños a diferentes entregas de la saga se suceden continuamente. ¡Tus recuerdos valdrán puntos y medallas!

**EL ESPACIO EXTERIOR** y la superficie de diferentes planetas son los escenarios de estas batallas galácticas. Hay zonas de scroll constante y otras abiertas en las que nos movemos libremente.

### El modo cooperativo

Es muy curioso: con un mando de Wii o con el mando Pro un jugador controla la nave o vehículo, mientras el otro apunta y dispara con el Wii U GamePad.

### amiibo que valen Arwings

Los amiibo de Fox McCloud y de Falco Lombardi te dan acceso a nuevos Arwing. Con Fox puedes jugar con el Arwing poligonal del Star Wing de SNES, mientras que Falco te permite jugar con el Arwing Negro, menos resistente pero con más potencia de fuego que el normal.



❖ **Si ganas 70** medallas desbloquearás los dos Arwing especiales sin amiibo.

## EL ORIGINAL CONTROL DEL JUEGO TE PERMITIRÁ APUNTAR CON LIBERTAD Y PRECISIÓN INCLINANDO EL GAMEPAD

su peculiar sistema de apuntado sería imposible superar los difíciles desafíos que el juego propone.

Y, si el control es nuevo, todo lo demás es clásico: Star Fox Zero se controla como nunca pero se juega como siempre. No faltan **personajes, escenarios y guiños** a otras entregas de la saga. Volverás a visitar Corneria, Venom o Zoness y a enfrentarte al escuadrón Star Wolf en tu periplo por pararle los pies al malvado Andross. Recordando un poco a Lylat Wars, cada nivel posee características pensadas para el

vehículo que usamos en él, lo que da variedad al desarrollo. Y, aunque el componente nostálgico es importante, lo que han conseguido Nintendo y Platinum es espectacular: Zero mantiene la esencia de la saga, innova en el sistema de control y ofrece **horas y horas de diversión y "re-jugabilidad"** gracias a su desarrollo arcade y su dificultad. El listón impuesto por Lylat Wars no es fácil de superar, pero Zero está a su altura y puede disputarle a ese mítico juego el título de mejor Star Fox jamás creado. ●

## Puntuaciones

### Valoraciones

- ❖ **Gráficos** ★★★  
No es ni mucho menos lo mejor que hemos visto en Wii U.
- ❖ **Diversión** ★★★★★  
Un control único, un enorme reto y multitud de secretos.
- ❖ **Sonido** ★★★  
Revisión de melodías clásicas y voces de los protas dobladas.
- ❖ **Duración** ★★★★★  
Dificultad, niveles ocultos, objetos secretos, entrenamiento...

❖ **Divertido, adictivo y nostálgico.** Un arcade clásico y radicalmente nuevo a la vez.

❖ **Sus gráficos, que quedan lejos de lo mejor que hemos visto en nuestras Wii U.**

### Nuestra opinión

#### La serie Star Fox vuela más alto en Wii U

Star Fox Zero recupera el desarrollo que hizo grande a la saga, aporta novedades como su sistema de control y plantea un desarrollo arcade apasionante. No puede faltar en tu colección.

### Te gustará...

Más que...



Star Fox Guard

Menos que...



Lylat Wars

### Total

# 90



El juego alcanza los 100 niveles, 50 en el modo principal y otros 50 en modos extra, más difíciles



Wii U



Género  
**Estrategia / Acción**  
Compañía **Nintendo**  
Jugadores **1**  
Precio **14,99 €**  
[www.nintendo.es](http://www.nintendo.es)



### Argumento

Un ejército robots está deseando poner fin las lucrativas operaciones mineras de Gribby Toad. ¡Y tú eres el jefe de seguridad que maneja las cámaras y debe detener a las hordas de atacantes!

# Star Fox Guard

Estrategia contra los robots.

**E**n el E3 2014, Shigeru Miyamoto presentó al mundo algunos prototipos de juegos pensados para aprovechar las posibilidades del Wii U GamePad. Uno de ellos se llamaba **Project Guard**, y nos permitía controlar una serie de **cámaras de seguridad** armadas con cañones para detener hordas de robots atacantes. Dos años después, esa demo ha dado lugar a un juego de lo más divertido... y ambientado en el Universo Star Fox.

### Segurata del futuro

Star Fox Guard nos convierte en el **jefe de seguridad de las minas de Gribby Toad**, progetidas por un sofisticado sistema de cámaras creado por su sobrino Slippy. Antes de comenzar cada nivel colocamos con libertad las cámaras estáticas en el mapa del escenario que mues-

tra el GamePad. Y después... ¡comienza la acción! Las **hordas de robots atacan en tiempo real** con el objetivo de alcanzar el centro de la base. En la tele vemos las imágenes de las 12 cámaras, estando en el centro la que controlamos en ese momento y desde la que disparamos. Con solo tocar cualquier otra en el GamePad, pasamos a controlarla. Este sistema de doble pantalla hace el desarrollo del juego muy ágil.



### Físico, solo con Star Fox Zero

SF Guard está en la eShop, y también en tiendas. Eso sí, la caja no tiene disco, sino un código de descarga. La versión incluida en la edición especial de Star Fox Zero si viene en disco.



# YO-KAI WATCH®

¡Todos los Yo-kai en fichas coleccionables y con la información más chula! Comenzamos este mes, ¡y no pararemos hasta que estén todos!

## 01. ALCALDERO

**ATRIBUTO:** Fuego

**RANGO:** E

**HABILIDAD:** Despreocupación: recibe golpes críticos con más frecuencia.

**COMIDA:** Arroz

**MEDALLA CONSEGUIDA** ☐

**ATAQUES:**

- **Ataque:** Pelmapunzadas. Poder: 15. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Ascuas. Poder: 20. Fuego. Alcance: un enemigo.
- **Espiritación:** A la Ligera. Reduce la Defensa del rival. Alcance: un enemigo.
- **Animáximum:** Palillo Puntiagudo. Poder: 20 x 5. Pincha con su palillo. Alcance: todos los enemigos.

**CÓMO CONSEGUIRLO:**

En Cumbres Floreadas, en las máquinas expendedoras, bajo los coches y en las cajas de cartón, y en Sendero Secreto. En el Expendekai, puede tocar usando una moneda roja.



## 02. SINNÁ

**ATRIBUTO:** Fuego

**RANGO:** C

**HABILIDAD:** Despreocupación: recibe golpes críticos con más frecuencia.

**COMIDA:** Arroz

**MEDALLA CONSEGUIDA** ☐

**ATAQUES:**

- **Ataque:** Multiñalada. Poder: 12 x 3. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Ascuas. Poder: 20. Fuego. Alcance: un enemigo.
- **Espiritación:** Sin Defensa. Reduce la Defensa del rival. Alcance: un enemigo.
- **Animáximum:** Lluvia de Palillos. Poder: 23 x 7. Descarga mil pinchazos con su palillo. Alcance: todos los enemigos.

**CÓMO CONSEGUIRLO:**

Busca en la Zona comercial, en los Apartamentos Paz A-204. Evoluciona de Alcaldero en el nivel 18.



## 03. SINNARENO

**ATRIBUTO:** Tierra

**RANGO:** B

**HABILIDAD:** Despreocupación: recibe golpes críticos con más frecuencia.

**COMIDA:** Arroz

**MEDALLA CONSEGUIDA** ☐

**ATAQUES:**

- **Ataque:** Pelmapunzadas. Poder: 12x3. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Guijarro. Poder: 20. Tierra. Alcance: un enemigo.
- **Espiritación:** Atravimiento. Aumenta la velocidad de un aliado. Alcance: un aliado.
- **Animáximum:** Corte Profundo. Poder: 140. Corta a un enemigo con precisión y mucho daño. Alcance: un enemigo.

**CÓMO CONSEGUIRLO:**

Busca en Cumbres Borrascosas, concretamente durante el día en las máquinas expendedoras de la Estación Mediodía.



## 04. KATANO

**ATRIBUTO:** Aire

**RANGO:** E

**HABILIDAD:** Cuerpo Afilado: inflige daño por contacto con el atacante.

**COMIDA:** Refrescos

**MEDALLA CONSEGUIDA** ☐

**ATAQUES:**

- **Ataque:** Corte Doble. Poder: 18 x 2. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Torbellino. Poder: 20. Aire. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Dejadéz. Hace que un Yo-kai pierda su motivación y vague. Alcance: un enemigo.
- **Animáximum:** Tajo desganado. Poder: 15 x 5. Corta a sus oponentes. Alcance: todos los rivales.

**CÓMO CONSEGUIRLO:**

Busca en el Túnel abandonado de Monte Arboleda.



## 05. KATANANÁI

**ATRIBUTO:** Aire

**RANGO:** C

**HABILIDAD:** Cuerpo Afilado: inflige daño por contacto con el atacante.

**COMIDA:** Refrescos

**MEDALLA CONSEGUIDA** ☐

**ATAQUES:**

- **Ataque:** Corte doble. Poder: 18 x 2. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Torbellino. Poder: 20. Aire. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Pereza. Hace a un Yo-kai tan perezoso que baja su Fuerza. Alcance: un enemigo.
- **Animáximum:** Ráfaga Resignada. Poder: 22x7. Corta a sus oponentes. Alcance: todos los rivales.

**CÓMO CONSEGUIRLO:**

En Floridablanca sur, en la Obra PB, P1 y P2. Evoluciona de Katano en nivel 24.



## 06. KATAKROKEN

**ATRIBUTO:** Hielo

**RANGO:** B

**HABILIDAD:** Cuerpo Afilado: inflige daño por contacto con el atacante.

**COMIDA:** Refrescos

**MEDALLA CONSEGUIDA** ☐

**ATAQUES:**

- **Ataque:** Corte doble. Poder: 18 x 2. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Granizo. Poder: 20. Hielo.
- **Espiritación:** Pereza. Hace a un Yo-kai tan perezoso que baja su Fuerza. Alcance: un enemigo.
- **Animáximum:** Golpe Fantasma. Poder: 140. Rebana con su pelo. Propenso a crítico o fallo. Alcance: un enemigo.

**CÓMO CONSEGUIRLO:**

En Floridablanca sur, en la Obra P1. En el Expendekai, puede tocar usando una moneda roja.





## 07. MOCHIMACHO



**ATRIBUTO:** Tierra

**RANGO:** D

**HABILIDAD:** Piel Suave: mejora la defensa tras infligir un golpe crítico.

**COMIDA:** Arroz.

**MEDALLA CONSEGUIDA** ☐



**ATAQUES:**

• **Ataque:** Puños Poderosos. Poder: 50.

Alcance: un enemigo.

• **Técnica:** Guijarro. Poder: 20. Tierra. Alcance: un enemigo

• **Espiritación:** Poder Mochi. Sube la Fuerza de un Yo-kai amigo. Alcance: un aliado.

• **Animáximun:** Puñetazo Mochi. Poder: 110. Golpea a un oponente. Alcance: un enemigo.

**CÓMO CONSEGUIRLO:**

Floridablanca Norte: en Pescadería Don Bacalao y en las máquinas expendedoras. En el Sendero Secreto de Cumbres Floreadas. Expendekai: puede tocar con una moneda roja.

## 08. MACHIMÍO



**ATRIBUTO:** Fuego

**RANGO:** D

**HABILIDAD:** Piel Suave: mejora la defensa tras infligir un golpe crítico.

**COMIDA:** Arroz.

**MEDALLA CONSEGUIDA** ☐



**ATAQUES:**

• **Ataque:** Puños Poderosos. Poder: 50.

Alcance: un enemigo.

• **Técnica:** Ascuas. Poder: 20. Fuego.

Alcance: un enemigo

• **Espiritación:** Celos. Convierte a un rival en celoso para que ataque a sus aliados. Alcance: un rival.

• **Animáximun:** Machipañetazo. Daño: 115. Golpea a un oponente. Alcance: un enemigo.

**CÓMO CONSEGUIRLO:**

En Floridablanca Sur, en los Rascacielos de Floridablanca (P3).

## 09. YELMANDANTE



**ATRIBUTO:** Trueno

**RANGO:** D

**HABILIDAD:** Espiridefensa: sin debilidades elementales cuando se cubre.

**COMIDA:** Vegetales

**MEDALLA CONSEGUIDA** ☐



**ATAQUES:**

• **Ataque:** Cabezazo. Poder: 55.

Alcance: un enemigo.

• **Técnica:** Chispa. Poder: 20. Trueno.

Alcance: un enemigo

• **Espiritación:** Yelmoddefensa. Sube la defensa de un aliado. Alcance: un aliado.

• **Animáximun:** Yelmodcoraza. Aumenta la defensa y la moral de tus Yo-kai. Alcance: todos los aliados.

**CÓMO CONSEGUIRLO:**

En la Vieja Mansión de Cumbres Floreadas. En el Camino del Cantorista de Yo-kai World. En Inferno Infinito.

## 10. JUNTOLLERO



**ATRIBUTO:** Trueno

**RANGO:** A

**HABILIDAD:** Espiridefensa: sin debilidades elementales cuando se cubre.

**COMIDA:** Vegetales

**MEDALLA CONSEGUIDA** ☐



**ATAQUES:**

• **Ataque:** Lluvia Punzante. Poder: 10x5.

Alcance: un enemigo.

• **Técnica:** Chispa. Poder: 20. Trueno. Alcance: un enemigo

• **Espiritación:** Maldición noble. Disminuye el ESP de un rival. Alcance: un rival.

• **Animáximun:** Tajo del Caballero. Poder: 150. Ataca a todos los enemigos con su espada. Alcance: todos los enemigos.

**CÓMO CONSEGUIRLO:**

En Yo-Kai World. Fusionando a Yelmodante + Lorigón.

## 11. GENEDÁVER



**ATRIBUTO:** Absorción

**RANGO:** S

**HABILIDAD:** Espiridefensa: Sin debilidades elementales cuando se cubre.

**COMIDA:** Vegetales

**MEDALLA CONSEGUIDA** ☐



**ATAQUES:**

• **Ataque:** Lluvia Punzante. Poder: 10x5.

Alcance: un enemigo.

• **Técnica:** Drenado. Poder: 50. Absorción. Alcance: un enemigo.

• **Espiritación:** Maleficio Infernal. Baja el ESP de un enemigo. Alcance: un enemigo.

• **Animáximun:** Billete al Hades. Poder: 135. Corta a todos los enemigos. Alcance: todos los enemigos.

**CÓMO CONSEGUIRLO:**

En Cumbres Floreadas, en la casa cercana a la Vieja Mansión (tiene un relojerojo de rango S).

## 12. FLAMILEÓN



**ATRIBUTO:** Fuego

**RANGO:** C

**HABILIDAD:** Ímpetu de Fuego: aumenta el poder al caer un aliado.

**COMIDA:** Carne

**MEDALLA CONSEGUIDA** ☐



**ATAQUES:**

• **Ataque:** Puñetazo preciso. Poder: 90.

Alcance: un enemigo.

• **Técnica:** Llamada. Poder: 50. Fuego. Alcance: un rival.

• **Espiritación:** Avivar. Sube la Fuerza de un aliado. Alcance: un aliado.

• **Animáximun:** Puño Abrasador. Poder: 80. Fuego. Quema a los enemigos. Alcance: todos los enemigos.

**CÓMO CONSEGUIRLO:**

En la Obra de Floridablanca Sur.

## 13. TEMBLOLEÓN



**ATRIBUTO:** Tierra

**RANGO:** B

**HABILIDAD:** Ímpetu Luchador: aumenta su poder al caer un aliado.

**COMIDA:** Carne

**MEDALLA CONSEGUIDA** ☐



**ATAQUES:**

• **Ataque:** Puñetazo Preciso. Poder: 90.

Alcance: un enemigo.

• **Técnica:** Desprendimiento. Poder: 50. Tierra. Alcance: un enemigo

• **Espiritación:** Orgullo de León. Aumenta la Defensa de un aliado. Rango: un aliado.

• **Animáximun:** Temblor de Tierra. Daño: 90. Rocas golpean. Alcance: todos los enemigos.

**CÓMO CONSEGUIRLO:**

En Floridablanca norte, en el P1 del Colegio de Floridablanca, de noche.

## 14. SIRLEÓN



**ATRIBUTO:** Trueno

**RANGO:** A

**HABILIDAD:** Ímpetu Fulgor: aumenta el poder al caer un aliado.

**COMIDA:** Carne

**MEDALLA CONSEGUIDA** ☐



**ATAQUES:**

• **Ataque:** Puñetazo Preciso. Poder: 90.

Alcance: un enemigo.

• **Técnica:** Relámpago. Poder: 50. Trueno. Rango: un enemigo

• **Espiritación:** Rugido de Pasión. Sube la Velocidad de un aliado. Alcance: un rival.

• **Animáximun:** Guardia Rampante. Daño: 80. Fuego. Quema a los enemigos. Alcance: todos los enemigos.

**CÓMO CONSEGUIRLO:**

En las zonas de hierba del Colegio Floridablanca (en Floridablanca norte), cuando es de noche y llueve.

## 15. LUDORÁI



**ATRIBUTO:** Fuego

**RANGO:** C

**HABILIDAD:** Todo o nada: inflige y recibe más golpes críticos.

**COMIDA:** Pescado

**MEDALLA CONSEGUIDA** ☐



**ATAQUES:**

• **Ataque:** Combo Uno-Dos. Poder: 15 x 2.

Alcance: un enemigo.

• **Técnica:** Ascuas. Poder: 20. Fuego. Rango: un enemigo

• **Espiritación:** Ir con todo. Baja la Defensa de un enemigo. Alcance: un rival.

• **Animáximun:** Órdago. Aumenta la Fuerza de los aliados. Alcance: todos los aliados.

**CÓMO CONSEGUIRLO:**

En la Zona Comercial, busca en las máquinas expendedoras, bajo los coches y en las zonas de hierba. Expendekai: puede salir usando una moneda roja.



## 16. LUSTRE

**ATRIBUTO:** Aire

**RANGO:** A

**HABILIDAD:** Como un Rayo: eleva la probabilidad de asestar golpes críticos.

**COMIDA:** Pescado

**MEDALLA CONSEGUIDA** ☐

### ATAQUES:

• **Ataque:** Tajo Luminoso

Poder: 20 x 3.

Rango: un enemigo.

• **Técnica:** Torbellino. Poder: 20. Aire. Alcance: un rival.

• **Espiración:** Arma noble: aumenta la Fuerza de un aliado. Alcance: un aliado.

• **Animáximum:** Tajo Legendario. Poder: 170. Corta a un enemigo. Alta probabilidad de crítico. Alcance: un rival.

### CÓMO CONSEGUIRLO:

Fusiona a Ladorái con la Espada Legendaria.



## 17. FURTRE

**ATRIBUTO:** Absorción

**RANGO:** A

**HABILIDAD:** Piel Maldita: aumenta los atributos si el rival te espanta.

**COMIDA:** Pescado

**MEDALLA CONSEGUIDA** ☐

### ATAQUES:

• **Ataque:** Tajo Luminoso

Poder: 20 x 3.

Rango: un enemigo.

• **Técnica:** Drenado. Poder: 20. Absorción.

Alcance: un enemigo.

• **Espiración:** Espada Maldita. Baja la Velocidad de un enemigo. Alcance: un rival.

• **Animáximum:** Tajo Demoníaco. Poder: 20x7. Corta a los rivales. Alcance: todos los rivales.

### CÓMO CONSEGUIRLO:

Fusiona a Ladorái con la Espada Maldita.



## 18. DORTRE

**ATRIBUTO:** Trueno

**RANGO:** S

**HABILIDAD:** Como un rayo: alta probabilidad de hacer ataques críticos.

**COMIDA:** Pescado

**MEDALLA CONSEGUIDA** ☐

### ATAQUES:

• **Ataque:** Tajo Luminoso.

Poder: 20 x 3.

Alcance: un enemigo.

• **Técnica:** Chispa. Poder: 20. Trueno. Alcance: un rival.

• **Espiración:** Espada Sagrada. Aumenta la Fuerza de un aliado. Alcance: un aliado.

• **Animáximum:** Tajo Sagrado. Poder: 165. Corta a un enemigo. Alta probabilidad de crítico. Alcance: un rival.

### CÓMO CONSEGUIRLO:

Fusiona a Ladorái con la Espada Sagrada.



## 19. BENKEI

**ATRIBUTO:** Hielo

**RANGO:** B

**HABILIDAD:** Caza de Espadas: aumenta el poder por cada rival que derrote.

**COMIDA:** Comida China

**MEDALLA CONSEGUIDA** ☐

### ATAQUES:

• **Ataque:** Tajo Luminoso. Poder: 20 x 3.

Alcance: un enemigo.

• **Técnica:** Granizo. Poder: 20. Hielo. Alcance: un enemigo.

• **Espiración:** Torpeza. Baja los ESP de un enemigo.

Alcance: un rival.

• **Animáximum:** 999 Hojas. Poder: 18 x 9. Corta a tus rivales. Alcance: todos los rivales.

### CÓMO CONSEGUIRLO:

En la Urbanización de las Colinas del Aura, bajo los coches y en las máquinas expendedoras. En el Expendekai, puede salirte con una moneda roja.



## 20. B3-NKI

**ATRIBUTO:** Trueno

**RANGO:** B

**HABILIDAD:** Caza de Espadas: aumenta el poder por cada rival que derrote.

**COMIDA:** Comida china

**MEDALLA CONSEGUIDA** ☐

### ATAQUES:

• **Ataque:** Tajo Luminoso. Poder: 20 x 3.

Alcance: un enemigo.

• **Técnica:** Chispa. Poder: 20. Trueno. Alcance: un rival.

• **Espiración:** Poder de Cyborg. Aumenta la Defensa de un aliado. Alcance: un aliado.

• **Animáximum:** Arma B3-NKI. Daño: 19 x 9. Dispara velozes cuchillas. Alcance: todos los rivales.

### CÓMO CONSEGUIRLO:

De noche, en el Museo del Estanque Calabaza de las Colinas del Aura.



## 21. SUSHIYAMA

**ATRIBUTO:** Hielo

**RANGO:** B

**HABILIDAD:** Rompedefensa: al atacar, ignora la guardia del rival.

**COMIDA:** Arroz

**MEDALLA CONSEGUIDA** ☐

### ATAQUES:

• **Ataque:** Machacacráneos.

Poder: 130.

Alcance: un enemigo.

• **Técnica:** Granizo. Daño: 20. Hielo. Alcance: un rival.

• **Espiración:** Espíritu Samurái. Aumenta la Fuerza de un aliado. Alcance: un aliado.

• **Animáximum:** Golpe Sushiyama. Daño: 135. Golpea con su barra. Alta posibilidad de crítico y fallo. Alcance: un rival.

### CÓMO CONSEGUIRLO:

Bajo los coches y en las máquinas expendedoras del camino del Biño (zona comercial), en la PB del Colegio (Floridablanca norte) y en los círculos 4 y 5 del Infierno Infinito.



## 22. KAPUNKI

**ATRIBUTO:** Fuego

**RANGO:** A

**HABILIDAD:** Al Límite: sobrevive con 1 PV a un golpe definitivo.

**COMIDA:** Arroz

**MEDALLA CONSEGUIDA** ☐

### ATAQUES:

• **Ataque:** Machacacráneos.

Poder: 130

Alcance: un rival.

• **Técnica:** Ascuas. Daño: 20. Fuego. Alcance: un rival.

• **Espiración:** Kabukización. Aumenta la Fuerza de un aliado. Alcance: un aliado.

• **Animáximum:** Paliza Punki. Poder: 155. Golpea con su barra. Alcance: un rival.

### CÓMO CONSEGUIRLO:

En la PB del Colegio de Floridablanca (Floridablanca norte). En el Expendekai, puede salirte con una moneda roja.



## 23. LUCARABAJO

**ATRIBUTO:** Tierra

**RANGO:** B

**HABILIDAD:** Diligente: nunca vaguea.

**COMIDA:** Vegetales

**MEDALLA CONSEGUIDA** ☐

### ATAQUES:

• **Ataque:** Combo Uno-dos.

Poder: 15 x 2

Alcance: un enemigo.

• **Técnica:** Gujaro. Daño: 20. Tierra. Alcance: un rival.

• **Espiración:** Poder Astado. Aumenta la Fuerza de un aliado. Alcance: un aliado.

• **Animáximum:** Gran Pinza. Daño: 90. Pellizca con sus pinzas. Alcance: un rival.

### CÓMO CONSEGUIRLO:

De noche, en el sendero de Monte Arboleda.



## 24. CAMPERABAJO

**ATRIBUTO:** Hielo

**RANGO:** S

**HABILIDAD:** Intimidación: ningún Yo-kai cercano vaguea.

**COMIDA:** Vegetales

**MEDALLA CONSEGUIDA** ☐

### ATAQUES:

• **Ataque:** Puño Meteoro.

Poder: 20 x 3

Alcance: un enemigo.

• **Técnica:** Granizo. Poder: 20. Hielo. Alcance: un rival.

• **Espiración:** Poder Guerrero. Aumenta la Fuerza de un aliado. Alcance: un aliado.

• **Animáximum:** Pinza Infernal. Daño: 180. Pellizca con sus pinzas. Alcance: un rival.

### CÓMO CONSEGUIRLO:

De noche, en los árboles cercanos a la Pescadería Don Bacalao (Floridablanca norte). Fusionando Lucharabajo y Alma de General.





## 25. CHAFARABAJO

**ATRIBUTO:** Trueno

**RANGO:** S

**HABILIDAD:** Intimidación: ningún Yo-kai vagará en combate.

**COMIDA:** Vegetales

**MEDALLA CONSEGUIDA** ☐

**ATAQUES:**

• **Ataque:** Puño Meteoro. Poder: 20 x 3

Alcance: un enemigo.

• **Técnica:** Relámpago. Poder: 50. Trueno. Alcance: un rival.

• **Espiritación:** Energía Épica. Aumenta la Fuerza de un aliado. Alcance: un aliado.

• **Animáximum:** La Guillotina. Poder: 210. Ataca con sus pinzas. Alcance: un rival.

**CÓMO CONSEGUIRLO:**

En Expendekai puede salirte con una moneda roja.



## 26. OSFURIO

**ATRIBUTO:** Fuego

**RANGO:** S

**HABILIDAD:** Incordio: puede atacar a un aliado.

**COMIDA:** Carne

**MEDALLA CONSEGUIDA** ☐

**ATAQUES:**

• **Ataque:** Tajo Luminoso. Poder: 20 x 3

Alcance: un enemigo.

• **Técnica:** Ascuas. Poder: 20. Fuego. Alcance: un rival.

• **Espiritación:** Berserk. Un rival ataca a sus aliados. Alcance: un aliado.

• **Animáximum:** Tajo Osfurio. Poder: 20 x 10. Ataca con sus espadas. Alcance: Todos los rivales.

**CÓMO CONSEGUIRLO:**

En el 79 Círculo del Infierno Infinito. Al completar la Petición 108: Una espada de regalo.



## 27. SACOCO

**ATRIBUTO:** Hielo

**RANGO:** S

**HABILIDAD:** Caza de Espadas: aumenta el poder por cada rival que derrota.

**COMIDA:** Carne

**MEDALLA CONSEGUIDA** ☐

**ATAQUES:**

• **Ataque:** Tajo Luminoso. Poder: 20 x 3

Alcance: un enemigo.

• **Técnica:** Granizo. Poder: 20. Hielo. Alcance: un rival.

• **Espiritación:** Atemorizar. Paraliza de miedo a un enemigo. Alcance: un enemigo.

• **Animáximum:** Corre que te pilló. Poder: 22 x 10. Ataca con sus espadas. Alcance: Todos los rivales.

**CÓMO CONSEGUIRLO:**

En Floridablanca norte y sur, cruza un paso de peatones 5 veces sin pulsar el botón de semáforo. En la Zona Comercial, de noche, bajo los coches de los Apartamentos Paz.



## 28. MOKOPAVO

**ATRIBUTO:** Agua

**RANGO:** E

**HABILIDAD:** Hidropotenciador: aumenta el daño de los ataques de agua.

**COMIDA:** Pescado.

**MEDALLA CONSEGUIDA** ☐

**ATAQUES:**

• **Ataque:** Pelmapunzadas. Poder: 15.

Alcance: un enemigo.

• **Técnica:** Torrente. Poder: 20. Agua. Alcance: un enemigo.

• **Espiritación:** Moqueo. Un rival se pasa el combate sonándose los mocos. Alcance: un rival.

• **Animáximum:** Mocotortazo. Poder: 60. Abofetea al rival con sus mocos. Alcance: un rival.

**CÓMO CONSEGUIRLO:**

Dentro del agua, en el lado oeste de Floridablanca Norte. En la Vieja Mansión de Cumbres Floreadas. Expendekai: puede salirte con una moneda amarilla.



## 29. PACHÚS

**ATRIBUTO:** Hielo

**RANGO:** D

**HABILIDAD:**

Hielopotenciador: aumenta el daño de los ataques de hielo.

**COMIDA:** Pescado

**MEDALLA CONSEGUIDA** ☐

**ATAQUES:**

• **Ataque:** Pelmapunzadas. Poder: 15. Alcance: un enemigo.

• **Técnica:** Helada. Poder: 50. Hielo. Alcance: un enemigo.

• **Espiritación:** Trancazo. Un yo-kai rival coge un resfriado y su fuerza se reduce. Alcance: un enemigo.

• **Animáximum:** Estornudazo. Poder: 65. Abofetea con sus mocos. Puede anular los animáximum. Alcance: un rival.

**CÓMO CONSEGUIRLO:**

Río del oeste (en el agua), en las Colinas de Aura.



## 30. KOMEMO

**ATRIBUTO:** Aire

**RANGO:** E

**HABILIDAD:** Indefensión: impide que los Yo-kai se defiendan.

**COMIDA:** Dulces

**MEDALLA CONSEGUIDA** ☐

**ATAQUES:**

• **Ataque:** Bocado. Poder: 15.

Alcance: un enemigo.

• **Técnica:** Torbellino. Poder: 20. Viento. Alcance: un enemigo.

• **Espiritación:** Memofagia. Un rival pierde la memoria y ataca a sus aliados. Alcance: un rival.

• **Animáximum:** Comememorias. Elimina los efectos positivos. Sin atributo. Alcance: un rival.

**CÓMO CONSEGUIRLO:**

De día, en los árboles de Floridablanca Sur. Se une a tí automáticamente durante el Capítulo 6.



## 31. TONTOLÍN

**ATRIBUTO:** Trueno

**RANGO:** E

**HABILIDAD:** Predicción: disminuye la precisión del enemigo.

**COMIDA:** Dulces

**MEDALLA CONSEGUIDA** ☐

**ATAQUES:**

• **Ataque:** Bocado. Poder: 15.

Alcance: un enemigo.

• **Técnica:** Chispa. Poder: 20. Trueno. Alcance: un enemigo.

• **Espiritación:** Animar. Aumenta el ESP de un aliado y, por norma general, lo anima. Alcance: un aliado.

• **Animáximum:** Tonto pero feliz. Aumenta mucho la Velocidad de un aliado. Alcance: un aliado.

**CÓMO CONSEGUIRLO:**

Por la noche, en los árboles de Floridablanca sur.



## 32. YOPASO

**ATRIBUTO:** Sanación

**RANGO:** E

**HABILIDAD:**

Ritmo Relajante: los Yo-kai rivales tienden a vagar.

**COMIDA:** Hamburguesas

**MEDALLA CONSEGUIDA** ☐

**ATAQUES:**

• **Ataque:** Golpazo. Poder: 10.

Alcance: un enemigo.

• **Técnica:** Sanación. Poder: 20. Alcance: un aliado.

• **Espiritación:** Suspiro. Baja la Fuerza de un enemigo y le hace suspirar constantemente. Alcance: un rival.

• **Animáximum:** Rezo Bostezado. Poder: 30. Entorpece a los rivales con un canto maldito. Alcance: todos los rivales.

**CÓMO CONSEGUIRLO:**

En la vieja mansión de Cumbres Floreadas.



## 33. PUF

**ATRIBUTO:** Sanación

**RANGO:** C

**HABILIDAD:**

Ritmo Relajante: los Yo-kai rivales tienden a vagar.

**COMIDA:** Hamburguesas

**MEDALLA CONSEGUIDA** ☐

**ATAQUES:**

• **Ataque:** Paliza. Poder: 40.

Alcance: un enemigo.

• **Técnica:** Recuperación. Poder: 50. Alcance: un aliado.

• **Espiritación:** Suspiro. Baja la Fuerza de un enemigo y le hace suspirar constantemente. Alcance: un aliado.

• **Animáximum:** Onda Bostezo. Poder: 100. Entorpece a los enemigos con una oleada de maldiciones. Alcance: todos los rivales.

**CÓMO CONSEGUIRLO:**

En el cementerio del Templo Shoten, en Cumbres Floreadas; En el B 201 de los Apartamentos Paz (en la zona comercial). Evoluciona de Yopaso en nivel 15.







Star Fox Guard es un "tower defense": hordas de robots atacan nuestras instalaciones y nosotros colocamos cámaras equipadas con láser para defenderlas.

Podemos editar patrones de enemigos sobre los escenarios ya existentes y colgarlos en Internet, o bajarnos los de otros luchadores para intentar vencerlos.



EN EL CENTRO vemos la cámara seleccionada... ¡y disparamos en tiempo real a los malos con sus cañones láser! Un buen toque de acción.

LA TELE muestra las imágenes de todas las cámaras. En el mapa del GamePad, seleccionamos la que nos convenga.

### Solo posible en Wii U

La posibilidad de ver el mapa y colocar las cámaras en la pantalla del GamePad mientras seguimos la acción en la tele da un dinamismo increíble al juego.

### Misiones especiales

Superando misiones principales, desbloqueamos otras extra con reglas distintas. En Lluvia robótica los robots caen del cielo; en Minirrecobots hay que destruir los minirobots que los atacantes llevan en la cabeza; en Tirador de Élite tenemos disparos limitados; y en Superinterruptores hay que evitar que los malos pisen los mismos.



Las misiones extra tienen enemigos, reglas y situaciones únicas.

## GUARD OFRECE ESTRATEGIA Y ACCIÓN EN TIEMPO REAL COMO SOLO PUEDEN HACERLO WII U Y SU GAMEPAD

Pero, además, el ingenioso y variado diseño de los enemigos añade interés a la aventura.

### Robot malosos

Si bien es verdad los escenarios son tirando a sosos, la gracia del juego está en que nos las vamos a ver con muchos tipos de enemigos, cada uno con sus armas y tácticas de ataque, y descubrir cuál es la mejor manera de acabar con cada

uno. ¡Y encima hacerlo rápido para cubrir todos los flancos de ataque! Podemos, en tiempo real, cambiar la posición de las cámaras, lo que nos da más posibilidades estratégicas en las partidas.

Guard viene con un buen montón de niveles y un editor que nos permite diseñar hordas de ataque con los robots disponibles para que otros jugadores se las descargue online y se enfrenten a ellas. O podemos nosotros luchar contra las suyas. Más vida para un juego de estrategia que engancha. ●

## Puntuaciones

### Valoraciones

- Gráficos** ★★☆☆ Sencillez en los diseños, que son muy simpáticos, eso sí.
- Diversión** ★★★★★ Es un título que sorprende y engancha con su desarrollo.
- Sonido** ★★☆☆ Efectos correctos y remezclas de temas de Star Fox.
- Duración** ★★★★★ 100 niveles más el editor dan para muchas horas de juego.

- ✓ Sistema de juego original, sencillo y adictivo... que va creciendo en profundidad.
- ✗ Soso en gráficos y sonido. El editor se agradece, pero podría ser más completo.

### Nuestra opinión

#### Un juego espacial... y de lo más especial

Igual que Star Fox Zero, este Guard usa de manera única el Wii U GamePad para ofrecernos un juego de estrategia y acción en tiempo real ingenioso y emocionante. Muy disfrutable.

### Te gustará...



### Total

83



# FIRE EMBLEM Fates

## Conquista



**El mejor rol táctico vuelve a deleitarnos en 3DS. Y lo hace en tres versiones muy diferentes y especiales.**

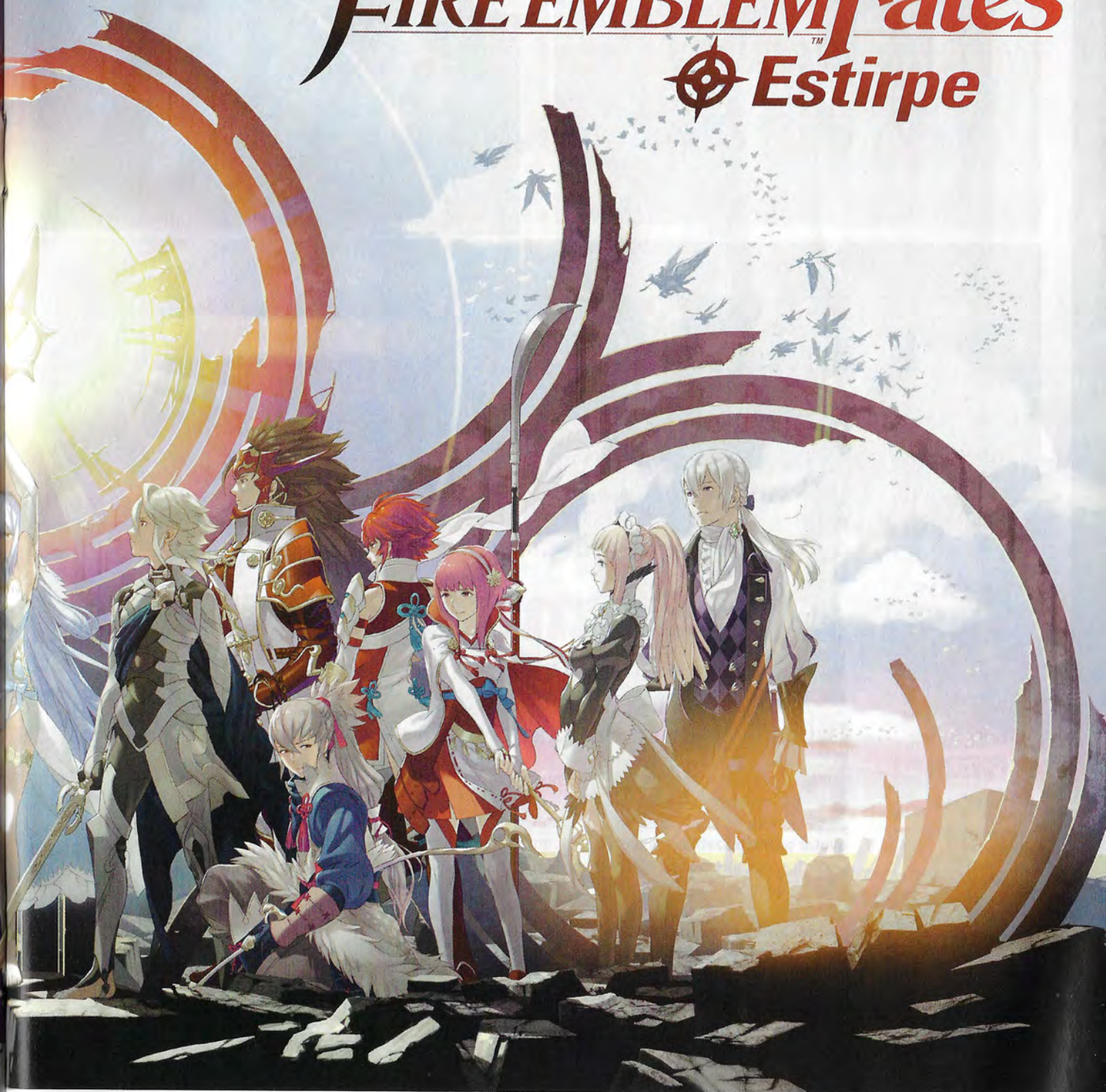
**E**l nuevo Fire Emblem es un acontecimiento como no habíamos visto antes en la saga. Con dos versiones básicas y otra más descargable, el juego nos ofrece tres completísimas campañas con muchas diferencias en argumento, batallas y personajes jugables. En este análisis vamos a

hablaros de las dos ediciones iniciales, **Estirpe** y **Conquista**, que se ponen a la venta el 20 de mayo tanto en formato físico como digital. Por su parte, el mes que viene analizaremos **Revelación**, la tercera línea argumental, que estará disponible como contenido adicional en la eShop a partir del **9 de junio**



# FIRE EMBLEM Fates

## Estirpe



(aunque si sois lo suficientemente afortunados para haceros con la edición especial de Fates, la tendréis el mismo día que las otras).

### Hoshido y Nohr

Esta entrega nos traslada a un universo totalmente nuevo en la saga, en el que **dos grandes reinos**

(**Hoshido y Nohr**) se encuentran en conflicto. Las familias reales de estas naciones son descendientes de los Dragones Primigenios, y por ello son capaces de utilizar en plena batalla las venas de dragón, una nueva e importante característica que nos permite controlar ciertos elementos de los escenarios a

nuestro antojo. El protagonista de la aventura (un avatar personalizable cuyo nombre por defecto es Corrin) creció en el seno de la familia de los conquistadores de Nohr, pero pronto descubre que en realidad es príncipe del reino pacifista de Hoshido. Y eso le fuerza a tomar una decisión muy delicada... ●



Estirpe y Conquista tienen personajes jugables muy diferentes, aunque unos pocos repiten.



Pero las aguas cambian, fluyen como el tiempo. ♪  
Tuya es la senda, tuyos los empeños.



Ryoma

Que no te engañen sus palabras. ¡Tu lugar está en Hoshido, con tu verdadera familia!

NINTENDO 3DS



12

Género **Rol táctico**  
Compañía  
**Intelligent Systems**  
Jugadores **1-2**  
Precio **39,95 €**  
[www.nintendo.es](http://www.nintendo.es)



### Argumento

Tras descubrir que nació como príncipe de Hoshido, Corrin se pone de parte de este reino para defenderlo de la invasión de Nohr. Al hacerlo, se ve obligado a luchar contra su familia adoptiva de Nohr.

# Fire Emblem Fates: Estirpe

Defiende la paz en Hoshido, tu tierra natal.

**C**orrin es el gran protagonista de Fire Emblem Fates, aunque en realidad es **un avatar personalizable** cuyo sexo, aspecto y nombre podéis definir a vuestro gusto (al estilo de Daraen en Awakening). Ya juguéis a una edición o a otra de Fates, **el prólogo y los cinco primeros capítulos son idénticos**, y el juego toma un rumbo diferente a partir del sexto episodio. Cada versión tiene 27 capítulos y un epílogo, además de "desvíos" con historias opcionales.

### Lazos de sangre

En la **edición Estirpe**, Corrin se decanta por proteger a su familia biológica del pacífico reino de Hoshido. Esta versión tiene **una dificultad más reducida** que Conquista, y además incluye la posibilidad de aceptar desafíos extra en los que obtener recompensas y puntos de experiencia para

que nuestros personajes suban niveles más fácilmente. Como en anteriores entregas, las batallas combinan **estrategia y rol por turnos**, y se desarrollan en escenarios (aldeas, castillos, bosques, etc) divididos en casillas, al estilo de un tablero. La clave es posicionar bien a nuestros personajes, y salir victoriosos de las escaramuzas contra los miembros de los ejércitos enemigos. Para ello hay muchas estrategias eficaces, como por ejemplo **colocar a dos de los nuestros en casillas adyacentes** para que se apoyen el uno al otro; si pelean codo con codo muchas veces, puede que hasta acaben casándose y teniendo hijos que también pasen a convertirse en personajes jugables (de manera muy similar a la anterior entrega, Awakening, también de 3DS). Lo que sí supone una importante novedad en Fates es la existencia de **las venas de dragón**:







Corrin es un avatar personalizable, y al comenzar la partida hay que editar su aspecto y darle nombre. Este personaje también es jugable en Super Smash Bros.



Las venas de dragón permiten modificar ciertas partes de los escenarios, pero sólo podéis interactuar con ellas si utilizáis a un personaje de la realeza.

EN LA PANTALLA TÁCTIL podéis visualizar la información de los personajes o el mapa del escenario de batalla.



AL ATACAR a un enemigo, comienza una escaramuza en la que se reparten varios golpes. Hay armas tanto de largo como de corto alcance.

## New 3DS XL, edición Fire Emblem Fates

Esta elegante edición especial de New 3DS XL sale a la venta el mismo día que el juego. Es blanca y negra, y está adornada con los emblemas de los reinos de Hoshido y Nohr. Eso sí, es importante tener en cuenta que su relación con Fire Emblem Fates es sólo estética, pues no incluye el juego en ninguna de sus versiones.



Esta edición especial limitada de New 3DS XL se une a las que también hubo de Majora's Mask, Monster Hunter, Animal Crossing y Hyrule.



## ESTIRPE ES MÁS APROPIADA PARA PRINCIPIANTES; NO ES TAN DIFÍCIL COMO CONQUISTA

en ciertas casillas de los escenarios encontraréis puntos especiales con los que vuestros personajes de sangre real pueden interactuar, para producir efectos muy diversos como **crear puentes, congelar ríos y desatar tempestades**, entre muchas otras cosas. Dependiendo de la situación de la batalla, las venas de dragón pueden servir para desplazarlos más rápidamente o para ralentizar al enemigo. ●

## Puntuaciones

### Valoraciones

#### Gráficos

★★★★

Lo más espectacular son las animaciones de escaramuzas.

#### Diversión

★★★★

Excelente ración de estrategia y rol de la más alta calidad.

#### Sonido

★★★★

Correctas melodías, y voces en inglés (doblaje poco extenso).

#### Duración

★★★★

Más de 30 horas de aventura, y muchas batallas opcionales.

#### Batallas muy satisfactorias. Castillos personalizables. El multijugador.

#### Las batallas no aportan tantas cosas nuevas como Awakening en su día.

### Nuestra opinión

#### La encarnación más accesible de Fates

Estirpe es el mejor punto de partida para empezar con Fire Emblem Fates, tanto para principiantes en el género como para los fans más devotos que planeen jugar las tres campañas.

### Te gustará...

Más que...

Igual que...



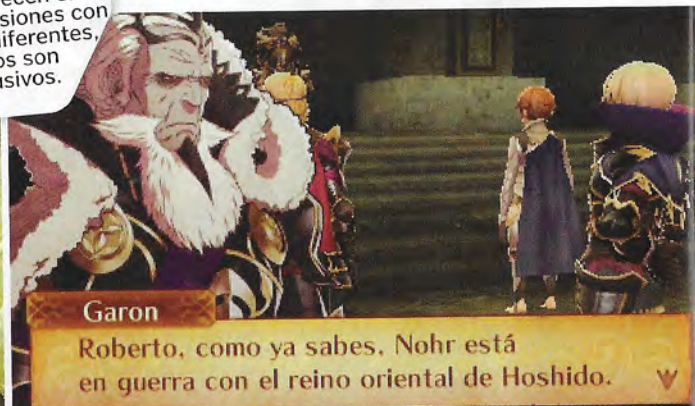
### Total

93



## EL DATO

Hay escenarios que aparecen en ambas versiones con batallas diferentes, y otros son exclusivos.



NINTENDO 3DS



12

Género **Rol táctico**

Compañía

**Intelligent Systems**

Jugadores **1-2**

Precio **39,95 €**

[www.nintendo.es](http://www.nintendo.es)



### Argumento

Aunque ha descubierto que nació en Hoshido, Corrin decide regresar al reino de Nohr, pues todavía considera que las personas con las que creció son su verdadera familia.

# Fire Emblem Fates: Conquista

Busca respuestas en el oscuro reino de Nohr.

**E**n la edición Conquista, **Corrin decide volver a Nohr**. Pese a haber sido testigo de las atrocidades del rey Garon de Nohr (su padre adoptivo), Corrin aún confía en él y quiere escuchar su versión de la historia. Pero, por encima de todo, nuestro protagonista no está dispuesto a abandonar a sus amados hermanos adoptivos.

### Un gran desafío

La edición Conquista supone un desafío mayor, con batallas más complicadas y sin los desafíos extra con los que tan fácil es conseguir premios y experiencia en Estirpe. Por lo tanto, esta versión es **la más recomendable para jugadores experimentados** que hayan jugado a anteriores Fire Emblem y estén acostumbrados al rol y la estrategia. Aun así, hay que tener en cuenta que ambas ediciones incluyen distintos niveles de difi-

cultad, y seguramente sea más difícil superar Estirpe en "Extremo" que Conquista en "Normal". Al igual que en Awakening, al comenzar la partida también hay que elegir si nuestros personajes derrotados **morirán permanentemente** (característica clásica en la saga) o si volverán para la próxima batalla. Además, Fates incluye por primera vez la posibilidad de que regresen en la misma batalla en curso, un turno después de haber sido vencidos.

Otro nuevo elemento en ambas ediciones es **el castillo personalizable** que visitamos entre batalla y batalla, y que podría considerarse una versión muy evolucionada de los barracones de Awakening. En el interior del castillo podéis estrechar los vínculos entre vuestros personajes, construir una gran variedad de edificios (tienda de armas, herre-





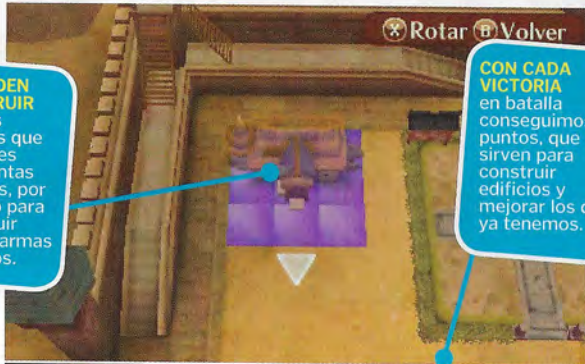


Corrin tiene la habilidad de transformarse en dragón, algo de lo que muy pocos descendientes de los Dragones Primigenios pueden presumir. Muy útil en combate.



Ponerse del lado de Nohr obliga a Corrin a pelear contra sus hermanos carnales, pero su principal motivación sigue siendo poner fin a la guerra y establecer la paz.

SE PUEDEN CONSTRUIR muchos edificios que son útiles para conseguir nuevas armas y objetos.



CON CADA VICTORIA en batalla conseguimos puntos, que sirven para construir edificios y mejorar los que ya tenemos.



## CORRIN SE RESISTE A ACEPTAR LAS ATROCIDADES DE SU PADRE ADOPTIVO, Y BUSCA LA VERDAD

ría, coliseo, etc.) y mejorarlos con los puntos obtenidos en las batallas. Además, es posible visitar castillos de los jugadores con los que os crucéis por StreetPass y pelear contra sus personajes. Y esta vez también podéis **desafiar directamente** tanto a amigos como a desconocidos en batallas competitivas locales y online, pues Fates incluye opciones multijugador muy superiores a las de Awakening.

## Viejos conocidos de Fire Emblem, vía amiibo

Cuatro amiibo de personajes de anteriores entregas son compatibles con Fates: Lucina, Marth, Ike y Daraen. Al usar alguno, el personaje aparece en vuestro castillo con regalos, e incluso podéis llegar a reclutarlo como personaje jugable. De momento no está confirmado si los amiibo de Roy y Corrin serán compatibles en el futuro mediante alguna actualización.



## Puntuaciones

### Valoraciones

#### Gráficos

★★★★

Escenarios con gráficos sencillos, y animaciones vistosas.

#### Diversión

★★★★

Las batallas son aún más emocionantes en esta versión.

#### Sonido

★★★★

Como Estirpe: la banda sonora es amena y acompaña bien.

#### Duración

★★★★

Otras 30 ó 35 horas, sin contar las batallas opcionales.

Batallas aún más satisfactorias. Gran argumento. Castillos y multijugador.

Al igual que Estirpe, la jugabilidad es muy continuista respecto a Awakening.

### Nuestra opinión

#### Más profundo, oscuro, épico y desafiante

La campaña de Conquista nos ha gustado aún más que la de Estirpe. Sus batallas son más complejas, profundas y desafiantes, y el argumento es más original y menos predecible.

### Te gustará...

Más que...

Y más que...



### Total

94





❖ **Los enemigos son momias, zombies, insectos gigantes...** En general, todos muy clónicos. Hay misiones con jefes. Bien coordinados, es fácil acabar con ellos.

❖ **La cámara varía** entre la normal de un juego de acción en tercera persona, una en la que se fija en punto de mira y, según el arma, vista en primera persona.



Nintendo eShop



12

Género **Acción**  
Compañía **Bandai Namco**  
Jugadores **2-4**  
Precio **Descarga gratis**  
[www.nintendo.es](http://www.nintendo.es)

## Puntuaciones

Gráficos ★★★★★  
Diversión ★★★★★  
Sonido ★★★★★  
Duración ★★★★★

## Valoración

Puedes jugarlo gratis junto a otras tres personas en online. Pero es mediocre en técnica y desarrollo.

Total  
**60**

# Lost Reavers

Acción "low cost" en todos los sentidos.

Pocas son aún las experiencias del modelo free-to-play más micropagos en Wii U. Hablamos de juegos que **descargas de forma gratuita**, pero que luego ofrecen compras (mejoras, complementos, niveles, etc.) dentro de la partida. A los sencillos Tank! Tank! Tank! y Zen Pinball 2 se les suma el mayor esfuerzo en esta línea de la eShop hasta la fecha.

## Reliquias tecnológicas

El argumento es bien sencillo: la Tierra se queda sin energía y sólo unas reliquias poderosas pueden ayudarnos. Éstas se encuentran en **diferentes épocas**, lo que da variedad estética a los escenarios, y sólo los "Lost Reavers" pueden tocarlas. Elegimos a uno de los cuatro personajes jugables (varían sus ataques cortos o largos, velocidad, armas...) y saltamos a la red en busca de amigos y misiones. Hay que cooperar para acabar con zombis y bichejos, recuperar la reliquia

y llevarla a la salida. Todo siempre de forma similar, con apenas unos "puntos de desencriptado" (pulsas A y hackeas unos ordenadores) y algunos jefes que dan un poco de variedad al pasilleo. Además es fácil, y con fallos como **una cámara incómoda, un control engorroso** y fallos de conexión. Los gráficos no ayudan a mejorar una experiencia que, eso sí, es básicamente gratuita, ya que tenemos muchas posibilidades de juego sin tener que pasar por caja. ●



❖ **Las reliquias** son la base de todo. Debemos encontrarlas y cargarlas de vuelta a casa, dando apoyo al jugador que las transporte.





Super Meat Boy es un plataformas en el que sólo contamos con nuestra habilidad en el salto para superar niveles de diseño diabólico llenos de peligros.



La estética pixelada mezcla personajes monos con la manía del protagonista de teñirlo todo de sangre cuando cae en alguna de las trampas de los escenarios.



Nintendo eShop



**12**  
Género **Plataformas**  
Compañía **Team Meat**  
Jugadores **1**  
Precio **12,99 €**  
[supermeatboy.com](http://supermeatboy.com)

#### Puntuaciones

Gráficos ★★☆☆  
Diversión ★★☆☆  
Sonido ★★☆☆  
Duración ★★☆☆

#### Valoración

Un plataformas ferozmente difícil pero diseñado para engancharnos sin remisión. Para expertos.

Total  
**84**

# Super Meat Boy

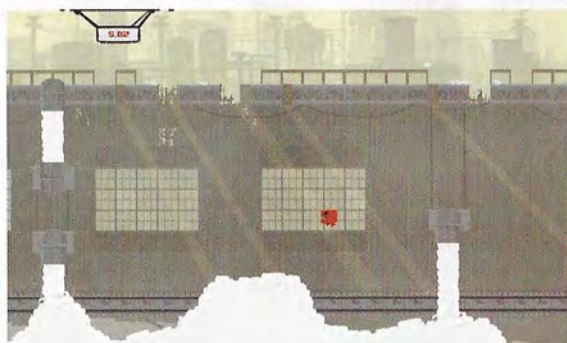
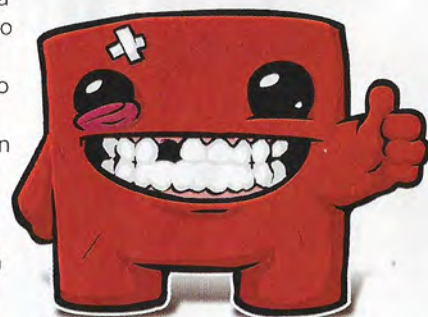
Un héroe que acabará hecho picadillo...

Nunque es tarde si la dicha es buena: uno de los juegos independientes más famosos llega por fin a una consola de Nintendo, después de que no pudiéramos disfrutarlo en Wii por las restricciones de memoria del servicio WiiWare. Super Meat Boy es un **plataformas puro y duro**, y uno de los pioneros entre los juegos de dificultad endiablada que han proliferado en los últimos años.

## Carne de cañón

La misión del "cacho de carne" protagonista es llegar hasta su amada en cada pantalla... ¡para que esta sea secuestrada de nuevo y tengamos que buscarla en la siguiente! Para jugar, nos basta con el stick y dos botones: uno para saltar y otro que, cuando lo mantenemos pulsado, nos permite coger impulso y saltar más lejos. Cada pantalla es un desafío total: usando nuestra capacidad de **saltar en pared en pared**, nos toca evitar todo tipo

de peligros móviles e inmóviles, siempre dependiendo de **nuestra habilidad con el salto** y, muchas veces, de nuestra capacidad para descubrir cual es el mejor camino para evitar los peligros. En los niveles no hay check-points, pero es que este juego va de eso: de morir mucho y de sentir una gran satisfacción cuando al fin te pasas la pantalla. De hecho, el ránking online mundial de tiempo es uno de los alicientes de un título superadictivo. ●



Entre los **secretos ocultos** (como skins de otros personajes) y repetir lo niveles para mejorar tiempo, da para mucho.



# Avances



El rugby a siete será un deporte exclusivo de esta versión, y uno de los más espectaculares.

**Wii U**

DEPORTIVO  
SEGA  
24 DE JUNIO



## GamePad al poder

Como es habitual en los Mario & Sonic, cada deporte presentará el sistema de control más adecuado: desde los tradicionales stick y botones al uso de stylus o el giroscopio.

## Mario & Sonic en los JJ.OO. de Río

La mayor rivalidad deportiva continúa en Wii U.

**D**el 5 al 21 de agosto se celebra en Río de Janeiro la XXXI edición de los Juegos Olímpicos de Verano, y el evento deportivo más importante del mundo contará de nuevo con dos atletas de excepción: Mario y Sonic (y todos sus amigos y rivales), que lucharán por las medallas en este juego de Wii U previsto para principios de verano.

### El mejor deporte

El mes pasado puntuamos la versión de 3DS del juego con un 81. Nintendo y SEGA están guardando en secreto la de Wii U, pero ya sabemos cosas muy interesantes. Entre los deportes que segu-

ro estarán tenemos: fútbol, voley playa, boxeo, ciclismo BMX, gimnasia rítmica, tenis de mesa y pruebas de atletismo y natación. Mención aparte merece el rugby, que vuelve a los Juegos por primera vez desde 1924, esta vez en su versión de 7 vs. 7. Este deporte, que no podemos disfrutar en 3DS, será espectacular.

Todas las pruebas se desarrollarán en los estadios reales, y el elenco de personajes incluirá a los koopalings y a Zavok, villano de Sonic Lost World. ●

### Primera impresión

- Gráficamente espectacular.
- No se sabe nada de modos.





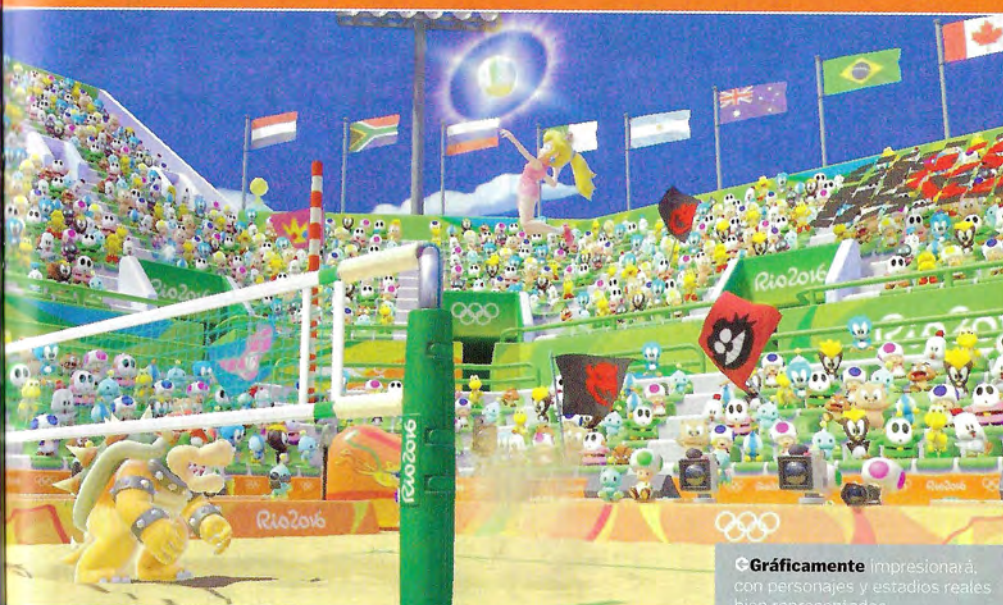
LOS MEJORES  
JUEGOS QUE  
VIENEN



AZURE STRIKER  
GUNVOLT 2



DISNEY  
ART ACADEMY



Gráficamente impresionará, con personajes y estadios reales bien representados.



DEPORTES DE EQUIPO COMO EL FÚTBOL, EL VOLEY O EL RUGBY PROMETEN GRANDES MOMENTOS MULTIJUGADOR, EL SELLO TÍPICO DE ESTA SERIE



Fútbol y atletismo, deportes estrella en los Juegos, estarán presentes en Mario & Sonic.



#### EMPIEZA A ENTRENAR

Los primeros vídeos del juego han dejado claro que será espectacular, pero aún quedan muchas incógnitas. ¿Podremos jugar con nuestros Mii? ¿Cuántos deportes habrá en total? ¿Cómo será el multijugador? Estad atentos a próximos números de la revista.







NINTENDO 3DS

ACCIÓN  
INTI CREATES  
VERANO



## Ritmo feroz

Prepárate a usar stick (o cruceta) y botones a la velocidad del rayo. La pantalla táctil nos servirá para movernos por los menús y para seleccionar los ataques especiales de los protagonistas durante la batalla.

# Azure Striker GUNVOLT 2

Superpoderes, superarmas... ¡super acción!

**D**esarrollado por Inti Creates, el estudio liderado por "ex" de Capcom que está trabajando en Mighty No. 9 para 3DS y Wii U, Azure Striker GUNVOLT fue en 2015 una grata sorpresa en la portátil: acción y saltos 2D al estilo clásico, pero con mecánicas nuevas e interesantes. Y su secuela llegará en verano con un nuevo personaje jugable.

## Héroe y villano

Gunvolt, un "adept" (la gente con superpoderes en el futurista mundo del juego), continuará su lucha contra la tiránica organización Sumeragi Group. Nuestro héroe se enfrentará a intensos niveles 2D con su singular estilo de combate: "marca" a los enemigos con

las balas de su pistola y luego estas atraen las descargas eléctricas que lanza Gunvolt. La principal novedad de la secuela es que jugaremos con uno de los villanos del primer juego: Copen. Su estilo de combate será distinto: para "marcar" a los enemigos se lanzará contra ellos con su súper impulso y, tras tocarlos, sus disparos se dirigirán automáticamente hacia ellos. Una forma distinta de jugar que nos hará sentir de manera diferente esta emocionante experiencia arcade. ●

## Primera impresión

- El nuevo personaje.
- A ver cuánto dura...



● **Copen**, villano que quiere acabar con todos los "adepts", copia los poderes de algunos enemigos y su sistema de combate es distinto del de Gunvolt.





NINTENDO 3DS

EDUCATIVO  
NINTENDO  
15 DE JULIO

# Disney Art Academy

¿Quieres aprender a dibujar y pintar con los personajes más mágicos del mundo?

**D**esde DS, la serie Art Academy es sinónimo de excelentes programas para aprender a dibujar y pintar, no solo en las pantallas táctiles de DS, 3DS o Wii U, sino también sobre el papel o el lienzo: las técnicas que aprendes son aplicables al dibujo real. Y este verano nos llegará una nueva edición que utilizará como modelos a los personajes de Disney y Pixar.

## El toque Disney

Mickey, Elsa de "Frozen", Blancanieves o Buzz Lightyear serán algunos de los protagonistas de los más de 80 dibujos y pinturas del juego. Como en todos los Art Academy, el modo principal consistirá en una serie de lecciones de dificultad progresiva para que vayamos mejorando: aprenderemos el uso de diferentes herramientas como lápiz, pastel o pincel, y técnicas para plasmar la luz, las expresiones o la perspectiva. Como guinda, un pincel especial nos

permitirá añadir automáticamente detalles "muy Disney" como estrellas o purpurina. También podrás pintar en un modo libre y compartir tus obras en Miiverse o en las redes sociales. ●

## Primera impresión

- El carisma de Disney.
- Sin más novedad.

## EL DATO

Si compras el juego, podrás mandar una demo a la Nintendo 3DS de un amigo en modo local.

## Pinta en tu 3DS

Como en todos los Art Academy, el stylus se convertirá en nuestro pincel (o lápiz, o cualquier otra herramienta) y la pantalla táctil en nuestro lienzo. Seleccionar herramientas, guías o hacer zoom será muy sencillo.





# ILove Nintendo®

## La épica historia de Fire Emblem

La saga vive un gran momento con Fire Emblem Fates y Tokyo Mirage Sessions #FE.



### +info

**Shouzou Kaga** creó la saga en Famicom y trabajó en ella diez años, hasta que dejó Intelligent Systems. Ahora trabaja en Vestaria Saga para PC.

**R**ecientemente, Nintendo ha afirmado que considera a Fire Emblem **una de sus propiedades intelectuales más importantes**, "tanto en nombre como en sustancia". Estas palabras de respaldo a la mítica saga de rol táctico llegan en un contexto de lo más alentador: **Fire Emblem Fates**, la nueva entrega principal, se pone a la venta este mes; poco después llegará **Tokyo Mirage Sessions #FE**, el crossover con Shin Megami Tensei; y Nintendo también ha anunciado que en otoño lanzará una aplicación para

móviles basada en Fire Emblem. Pero, a pesar de contar con 26 años de historia a sus espaldas y haber sido una influencia crucial en infinidad de juegos de muchas compañías, Fire Emblem no siempre tuvo este merecido reconocimiento. De hecho, durante muchos años sus juegos sólo se editaron en Japón.

### Moldeando un género

A la hora de crear **el Fire Emblem original en 1990** para Famicom (la NES japonesa), los chicos de Intelligent Systems ya tenían experiencia en juegos de estrategia,

pues habían desarrollado **Famicom Wars** (el primero de la serie Wars, cuyas entregas más recientes llegaron aquí bajo el título Advance Wars). Un equipo reducido, y liderado por Shouzou Kaga, trabajó en la idea de combinar estrategia como la de Famicom Wars con rol por turnos y un contexto de fantasía al estilo de **Dragon Quest**, que ya pegaba muy fuerte en la época. Aunque Kaga y sus compañeros comenzaron con este proyecto como un simple pasatiempo y ni siquiera pensaban en la posibilidad de comercializarlo, el resultado fue



❖ **El primer Fire Emblem** para Famicom fue el pionero en el rol táctico por turnos, y es sin duda uno de los juegos más influyentes de la historia.



❖ **La saga se consolidó** en Super Famicom: gracias a su mayor potencia y a la experiencia adquirida, el concepto evolucionó mucho.

### El anime olvidado

Una serie basada en las aventuras originales de Marth fue producida a mediados de los 90, pero se canceló tras sólo dos capítulos. Es una pena porque era buena, y curiosamente llegó a Occidente antes que ningún juego.



### Juegos (los años corresponden a sus lanzamientos originales en Japón)

- **1990**  
NES  
Fire Emblem: Shadow Dragon and the Blade of Light



- **1992**  
NES  
Fire Emblem Gaiden



- **1994**  
SNES  
Fire Emblem: Mystery of the Emblem



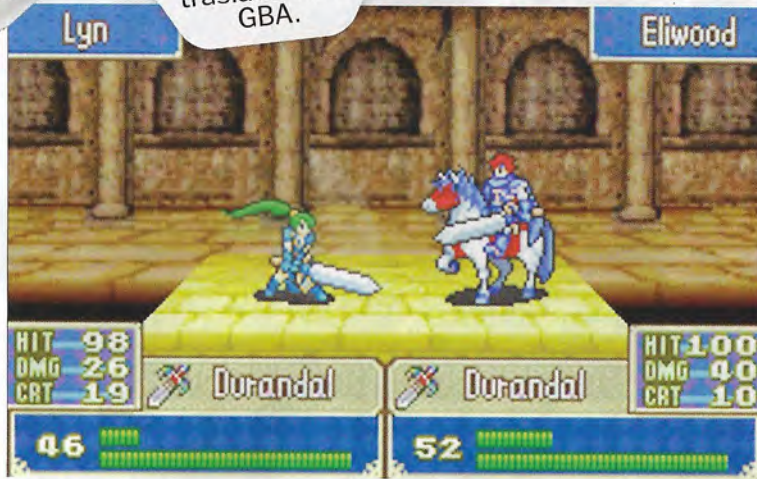
- **1996**  
SNES  
Fire Emblem: Genealogy of the Holy War





## EL DATO

Hubo un Fire Emblem en desarrollo para N64, pero fue cancelado y sus ideas se trasladaron a GBA.



❖ **Fire Emblem** para Game Boy Advance fue el primero que llegó a Europa y Norteamérica, tras la gran acogida que tuvieron Marth y Roy (personajes de otras entregas) en Super Smash Bros. Melee.

un juego revolucionario que creó escuela y supuso el nacimiento de un nuevo género, **el rol táctico**. Esta primera entrega marcó el camino a seguir: con un protagonista memorable y bondadoso como **el príncipe Marth** y un amplio elenco de personajes inolvidables, el juego retrataba la intensidad de la guerra como nunca antes se había visto en una consola. Tras el éxito obtenido, llegó otra entrega para Famicom (**Fire Emblem Gaiden**) que transcurría en el mismo universo, aunque en un continente diferente y con otros personajes. Dicho juego introdujo mejoras, como un mapamundi y una versión primitiva del sistema de apoyo entre personajes cercanos.

## La consolidación

Pero el gran paso adelante se produjo con el salto a **Super Famicom** (equivalente japonés a SNES).

**Mystery of the Emblem** fue un auténtico pelotazo en su país, e incluía dos campañas: la primera



❖ **Fire Emblem: Path of Radiance** para GameCube supuso un enorme salto gráfico.

era un completo remake del primer juego, y la segunda una continuación directa también protagonizada por Marth. Este juego aparece con frecuencia en las listas japonesas de mejores juegos de la historia. El éxito continuó poco después con **Genealogy of the Holy War**, que volvía a presentar un continente completamente nuevo. Además, su estructura fue diferente y muy novedosa: estaba dividida ❖

## Sus artífices

Intelligent Systems es sin duda una de las desarrolladoras más valiosas de Nintendo. Han trabajado muy estrechamente con la Gran N



❖ **INTELLIGENT SYSTEMS** han creado juegos memorables, y destacan sobre todo por ser maestros de la estrategia.

desde sus orígenes, han desarrollado numerosos juegos para todas las consolas de la compañía e incluso tienen sus oficinas muy cerca del edificio principal de Nintendo en Kioto. En sus treinta años de historia no sólo han creado una joya del calibre de Fire Emblem, sino también otras maravillas como Advance Wars, Paper Mario, Pullbloss y la mayoría de entregas de WarioWare. Uno de sus últimos juegos ha sido el notable Code Name S.T.E.A.M. para 3DS, que combina estrategia por turnos con un enfoque shooter. Este año, además de Fire Emblem Fates (3DS), también recibiremos Paper Mario: Color Splash para Wii U.



❖ **ADVANCE WARS** nació en Japón como Famicom Wars. También es estrategia por turnos, pero sin elementos de rol.



❖ **WARIOWARE**: han trabajado en todas las entregas excepto en la primera de GBA.



❖ **PAPER MARIO** ofrece una visión muy particular y rolera del universo Mario.

**MYSTERY OF THE EMBLEM** INCLUÍA DOS CAMPAÑAS: LA PRIMERA ERA UN REMAKE DEL PRIMER JUEGO Y LA SEGUNDA UNA CONTINUACIÓN DIRECTA

• 1999  
SNES  
Fire Emblem:  
Thracia 776



• 2002  
GBA  
Fire Emblem: The  
Binding Blade



• 2003  
GBA  
Fire  
Emblem



• 2004  
GBA  
Fire  
Emblem:  
The  
Sacred  
Stones







## Los amiibo de Fire Emblem

Con cinco figuras en el mercado (y otra más en camino), Fire Emblem es una de las sagas que más personajes tiene disponibles en forma de amiibo. Todas sus figuras forman parte de la serie Super Smash Bros., donde son personajes jugables: Marth, Ike, Lucina, Daraen y Roy. Está confirmado que el amiibo de Corrin también llegará próximamente, y seguro que muy pronto podremos ver cómo luce.



➤ en dos partes. En la segunda de ella controlábamos a **una generación de héroes posterior**, formada por los hijos de los personajes que se hubieran enamorado en la primera mitad.

### Desembarco occidental

A pesar de todos estos logros, ninguno de los mencionados juegos salió de las fronteras niponas. Curiosamente, algunos de sus "alumnos" más avanzados sí llegaban a Occidente (aunque la mayoría sólo a Norteamérica), como **Ogre Battle**, **Final Fantasy Tactics** y **Disgaea**. Pero hubo un hecho que cambió para siempre la suerte de Fire Emblem a nivel internacional. Ya en la época de GameCube, **Super Smash Bros. Melee** incorporó dos personajes jugables que suponían todo un misterio para los jugadores occidentales: **Marth y Roy**. Fueron tan bien recibidos por nintenderos de todo el mundo que la desconocida saga comenzó a suscitar interés fuera de Japón, y Nintendo decidió lanzar en Europa y Norteamérica la siguiente entrega para **Game Boy Advance** (la cual era una precuela de su predecesor de GBA, y estaba protagonizada

## Fire Emblem en la eShop

Aunque por ahora hay pocas entregas disponibles en la eShop, las que están son muy atractivas. The Sacred Stones, por cierto, también estuvo disponible en 3DS hace unos años a través del programa Embajadores. Recordad también que en la eShop podéis adquirir campañas adicionales para Fates.

Juego	Año	Consola Original	Disponible en	Precio
<b>FIRE EMBLEM</b>	2003	GBA	Wii U	6,99€
<b>FE: THE SACRED STONES</b>	2004	GBA	Wii U	6,99€
<b>FE: SHADOW DRAGON</b>	2008	DS	Wii U	9,99€
<b>FIRE EMBLEM AWAKENING</b>	2012	3DS	3DS	44,99€
<b>FIRE EMBLEM FATES</b>	2015	3DS	3DS	39,99€

• **2005**  
GC  
Fire  
Emblem:  
Path of  
Radiance



• **2007**  
Wii  
Fire  
Emblem:  
Radiant  
Dawn



• **2008**  
DS  
Fire  
Emblem:  
Shadow  
Dragon



• **2010**  
DS  
Fire  
Emblem:  
Heroes  
of Light  
& Shadow







por el padre de Roy). Desde entonces, casi todos los Fire Emblem han llegado a nuestro mercado: **The Sacred Stones** (el último de GBA), los juegos de **Ike** para GameCube y Wii, y también **Shadow Dragon** para DS, que merece una mención especial: es un excelente remake del primer juego de Famicom, y la mejor manera de descubrir **la historia original de Marth** (está disponible en la Consola Virtual de Wii U). Por desgracia, el otro juego de DS (un remake de la segunda aventura de Marth en Mystery of the Emblem) se quedó en Japón, en un momento en que las bajas ventas de la saga casi la llevan a su extinción. Para nuestro alivio, Intelligent Systems puso toda la carne en el asador con **Awakening** y ahora también con **Fates**, que ya son las dos entregas más vendidas de la saga a nivel internacional. ●



### +info

**Yuka Tsujiyoko** ha sido la principal compositora de la saga desde sus orígenes. También ha trabajado en la música de Paper Mario y Pokémon Picross.

## Tokyo Mirage Sessions #FE

El 24 de junio llega a nuestro país este fascinante crossover entre Fire Emblem y Shin Megami Tensei, otra de las grandes sagas de la historia del rol. La responsable de esta última, Atlus, ha desarrollado este juego para Wii U, que incluye numerosos personajes de Fire Emblem en forma de Mirages, poderosas criaturas de una dimensión paralela. Llegará en una edición especial, la Fortissimo Edition, que vendrá acompañada de un libro de ilustraciones, una selección musical en CD, pegatinas, tarjetas con las letras de las canciones y acceso a contenidos adicionales.



✦ **FORTISSIMO EDITION** será el único (y limitado) lanzamiento físico del juego en España.



✦ **LA MÚSICA SERÁ MUY IMPORTANTE:** nuestros protagonistas serán artistas en ciernes que sueñan con ser estrellas del pop en el Tokio contemporáneo.

**AWAKENING Y FATES HAN REVITALIZADO LA SAGA, Y LA HAN COLOCADO EN EL LUGAR QUE SIEMPRE HA MERECIDO**

• **2012**  
3DS  
Fire Emblem  
Awakening



• **2015**  
3DS  
Fire Emblem  
Fates: Conquista



• **2015**  
3DS  
Fire Emblem  
Fates: Estirpe



• **2015**  
Wii U  
Tokyo Mirage  
Sessions #FE





# 10 Juegos de Naves

Star Fox Zero es ya una realidad y, con él, nos viene a la memoria un género ya casi olvidado, pero que nos tuvo infinidad de horas "matando marcianos".



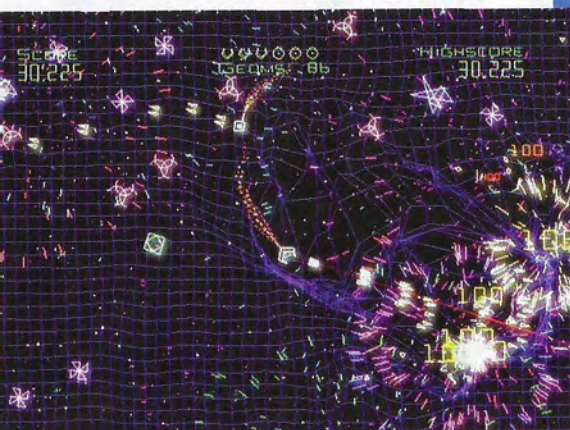
## LYLAT WARS N64, 1997, NINTENDO

La saga del momento tuvo su mejor edición en la gran consola de las tres dimensiones poligonales. Tras el revolucionario Star Wing de SNES, un **reboot de lujo** nos alucinó con sus gráficos y jugabilidad, y rompió las listas de ventas en todo el mundo.



## AXELAY SNES, 1992, KONAMI

El género coincidió con la edad de oro de los arcades, y las consolas de 16 bits fueron su fiel reflejo doméstico con Konami a la cabeza. Este difícil juego de los inicios de Super Nintendo sorprendió con un **apartado técnico alucinante**, en el que destacaban los fondos en Modo 7.



## GEOMETRY WARS: GALAXIES WII/DS, 2007, BIZARRE

Hoy día hay que acudir a la escena indie para encontrar joyitas del género... o vueltas de tuerca como ésta. En **2007**, los chicos de Bizarre Creations trajeron a DS y Wii un juego de naves en el que los enemigos nos llegaban desde cualquier lado y el movimiento de la nave y la dirección de los disparos eran independientes. Un arcade frenético que retaba nuestros reflejos como ninguno.



## IKARUGA GC, 2003, ATARI

Un **título de culto** en toda regla: todo el mundo lo ama... y apenas vendió nada. Se parece a Axelay en varias cosas; la primera, claro está, es el estilo vertical, la segunda es **una dificultad endiablada**, y la tercera unos gráficos impresionantes en los que los fondos llaman poderosamente la atención. El juego se distingue por ser particularmente rápido y caótico, por su pantalla estrecha y, sobre todo, por el **sistema bipolar de la nave**: sólo los impactos de polaridad invertida pueden dañarnos, y cambiamos de polaridad con un botón. Podemos estar ante **el mejor de la historia en su estilo**, así que ojalá aparezca algún día por la eShop.

## GRADIUS ADVANCE GBA, 2001, KONAMI

También las portátiles tuvieron su dosis de "matamarcianos". Sobre todo **GBA**, cuya pantalla panorámica venía de perlas al género en su vertiente de scroll lateral. Entre otros, 16 años después del nacimiento de la saga, recibió su **edición exclusiva de Gradius**. El título mantenía la jugabilidad clásica (con su mítica barra de power ups) pero con unos gráficos más vistosos.







## **R-TYPE DX** GBC, 1999, BITS STUDIOS

Otro nombre con mayúsculas del género. A su nave se le acoplaba un aplique frontal o trasero para las mejoras, y famosos son también su disparo de carga y su **primer gran jefe: un alien gigantesco** "inspirado" en el de la famosa peli. Tras la edición para GB del clásico, GBC recibió su colorida versión Deluxe.

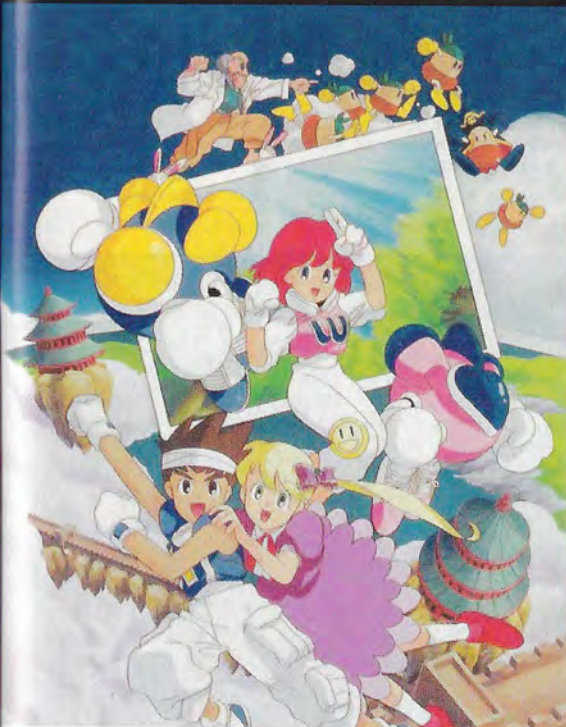
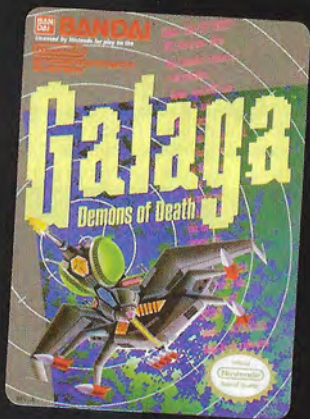


## **STAR WARS: ROGUE LEADER** GC, 2001, LUCASARTS

Lejos quedaba el recuerdo del puñadito de polígonos de aquel Arwing del primer Star Fox cuando nos maravillamos con estos X-Wing. La **proeza técnica y jugable** de este juegazo de GameCube sigue siendo, 15 años después, de lo mejor que ha dado el universo Star Wars en videoconsolas.

## **GALAGA** NES, 1985, NAMCO

Momento para repasar la historia: primero fue **Space Invaders** de Taito, luego el **Galaxian** de Namco, y luego ya evolucionó la fórmula para crear este mito. El título ha visto la luz en más de una veintena de sistemas desde **el nacimiento del arcade en el 81**, y su popularidad es tal que en la película "Los Vengadores" se le dedicó el momento más cómico de la cinta. La versión de NES está disponible en las eShop de Wii U y 3DS.



## **POP'N TWINBEE** SNES, 1993, KONAMI

También con humor se salva la galaxia, y sagas como **Parodius** o **Twinbee** así lo demuestran. Konami (una vez más) ideó en el 85 un colorido mundo de naves con forma humana, y unas campanas que cambiaban de premio con los impactos. Esta edición de SNES (sexta de la saga) fue con la que se estrenaron en España.



## **U.N. SQUADRON** SNES, 1991, CAPCOM

Vale, no matamos a marcianos y las naves son **aviones...** pero sin duda estamos ante **uno de los grandes**. Este juegazo de la primera hornada de SNES superó al arcade original por sus opciones, ya que permitía comprar aviones, además de equiparlos con diferentes armas. Una delicia que echamos en falta en las consolas virtuales.

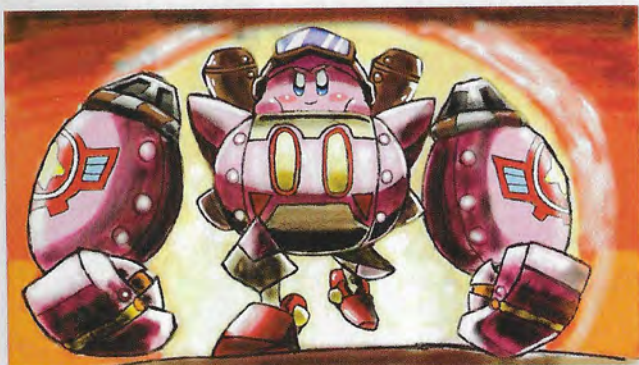


# Comunidad

Aquí llega la sección más interactiva de la revista, y este mes os traemos nuevos retos, respuestas a vuestras dudas, dibujos, ideas artísticas, opiniones... y, por fin, la tienda oficial Nintendo Online Store.

## Galería de Miiverse

Un GamePad de Wii U, un stylus y horas en Art Academy: eso es todo lo que necesitan estos cracks.



**Kirby: Planet Robobot** llega a 3DS el 10 de junio... pero en Miiverse se ha adelantado gracias al dibujante **jojo7070**. Es lo que pasa por ir a "todo mecha", como el que vamos a manejar en una de sus mejores entregas.



Los **"Ángeles de Mario"** posan para **ikachiyo** con esta demostración de estilo y color: Daisy, Peach y Estela, tres princesas convertidas en reinas de pasarela a lo **Style Boutique 2**. ¿A quién le sienta mejor el vestido?

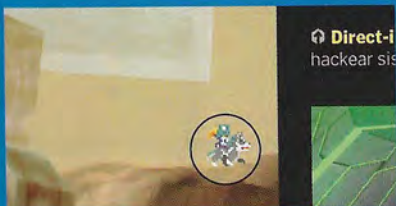


¿**Super Mario Galaxy v Splatoon?** ¡Destellos y calamares, este crossover sí que mola y no el de los superhéroes con capa! Gracias a **megumimura0714**, ahora queremos pintar todos los planetas de Mario Galaxy.



**Star Fox Zero supone el renacer** de una fábula de las galaxias que debutó en SNES con Starwing, unos tiempos que **Membranophonist** ha querido rememorar con esta réplica de la carátula original. ¡Buen trabajo, Fox!

## SE BUSCA



### #BuscandoaLinkLobo (nº 284)

No os quejaréis: el mes pasado rebajamos el nivel de dificultad (porque llevábamos varios pegándonos un pasoste, vale) para que Link Lobo no tuviese pérdida. Y ahí estaba, recorriendo las rocas y dunas del escenario de Star Fox Zero, en la página 27. ¡Felicidades, buscadores!



### Y este mes: Fox McCloud

Fox, al habla el General Pepper. Fox... ¿iFox! Vaya, parece que no hay nadie a bordo del Arwing, ¡así que vamos a necesitarte a ti, lector! Si encuentras al señor McCloud en cualquier rincón de la revista, hazle una foto y súbela a Twitter con la etiqueta **#BuscandoaFox**. ¡Corneria te necesita!

## Los lince del mes

- Ignacio @LastFruhling
- Rubén @rubermillares1
- @ThanagarChron
- Chari @Carlosanjosel
- Neko @NekoLuffynyan
- Skyflyer @Skyflyer\_R
- @Maria\_Crossing
- Francisco @kisko88
- Sassia @Sassia934
- Zoro @Roronoa\_senpai
- Daniela A. @Rossi4D
- @Migueluffy
- Iván @DonasIvan
- @NicolasVideos
- Otaku @CeliaHeartfilia
- @JoanSerrano28
- @OMardeVigo
- @Franmanuelozano
- @LSnivySnivy
- @gonregon4
- @NintenderosBlog
- @Jesusjhernand
- @cardmon19
- @MonicadelRiva2



## Nintendera del mes Naishys

"Nintendo cuida hasta el más mínimo detalle".

### ¿Cómo te iniciaste en el universo Nintendo?

Hace muchos años con una Game Boy Advance SP Edición Kingdom Hearts, y en casa de mis primos, donde jugaba con la GameCube al Mario Sunshine, aunque ya conocía gran parte de los juegos de Nintendo.

### ¿A qué estás jugando?

Ahora estoy con New Super Mario Bros. U, Cooking Mama, Splatoon, Pokkén Tournament, Pokémon Y, Xenoblade Chronicles, Mario Kart y New Style Boutique, que es casi infinito.

### ¿Qué te parece Miitomo?

Me parece una aplicación muy entretenida y una forma divertida de conocer más a la gente de tu alrededor. Lo recomiendo a todo el mundo porque no es una red social más, sino un complemento para las que ya usamos.

### ¿Cuáles son tus juegos más esperados?

Para 3DS son, aunque no sé si saldrán este año, Ace Attorney 6 y Monster Hunter



Tokyo Mirage Sessions #FE es el juego al que más ganas tengo ahora.

Stories. De Wii U tengo ganas de probar Tokyo Mirage Sessions #FE y el nuevo Zelda. Y de NX aún no se sabe nada, aunque es seguro que terminaré jugando a todo lo que salga.

### ¿Qué podemos encontrar en tu canal de YouTube?

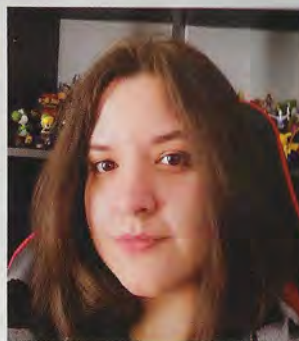
Si aún no me conoces, lo que encontrarás en mi canal es a una chica gamer intentado dar lo mejor de sí para que os lo paséis lo mejor posible en una gran variedad de juegos.

### ¿Cuál es el gameplay o el vídeo que más has disfrutado haciendo?

Disfruto en todos los vídeos, pero cuando más me divierto es jugando en modo "cooperativo" con DSImphony. Lo pongo entre comillas porque más que cooperar, terminamos troleándonos entre nosotros y partiéndonos de risa. Nos encanta jugar juntos a todos los juegos que lo permiten, porque la experiencia es completamente diferente. Por ejemplo, comerse el uno al otro en Yoshi's Woolly World y lanzarlo al vacío no tiene precio.

### ¿Qué es lo mejor y lo peor de ser youtuber?

Lo mejor es trabajar a tu ritmo desde casa e intentar hacer feliz a toda la gente que te sigue. ¿Lo peor? Que llega un punto en el que no tienes tiempo para acabar algunos juegos que no subes al canal.



### NAISHYS

Nombre real: Cristina Macías  
Edad: 29 años  
Ciudad: Canals (Valencia)  
Suscriptores: 241.000  
YouTube: Naishys

### ¿Por qué eres nintendera?

¡Fácil! Porque me encantan el cuidado y mimo que muestran en sus juegos, desde la propia jugabilidad hasta el diseño de personajes y escenarios. Disfrutas más un juego cuando notas que sus creadores lo han cuidado todo hasta el más mínimo detalle.



Toadette y Toad son mis favoritos desde que jugué a Captain Toad.

### ¿Cuál es para ti el mejor juego de la historia?

Desde pequeña le he echado muchas horas al Tetris. Me encantan los puzles.

### Un mensaje para tus fans:

Que disfruten de todo lo que más felices les haga y que no se dejen influir por la opinión de los demás ni les dé miedo ser diferentes.

### ¿A quién nominas?

A los integrantes de ESPALTeam. Siempre me hacen reír con EspalTino.



## A Link to the March

### Por @Gustarfox

No habrá nuevo Zelda este año ni será exclusivo de Wii U. Hasta ahí las malas noticias. Las buenas, que todos los poseedores de Wii U lo jugaremos igualmente, que será el maestro de ceremonias de NX en marzo y que nos espera la Hyrule más desconocida jamás conocida. Un juego retrasado es potencialmente bueno, pero un juego hecho con prisa será malo para siempre.

Esta frase no es mía, sino de Miyamoto, que acaba de demostrar su teoría con Star Fox Zero, cuyos meses extra de desarrollo han sido determinantes para alcanzar el nivel de calidad que ahora estamos disfrutando. Me da igual cuánto tarde Aonuma en acabar el nuevo Zelda mientras sea el mejor de la saga, y este tiempo adicional lo acercará a ese difícil objetivo, más aún tratándose de un título next-gen que no se hace en un año, como Majora's Mask. Eso no quita que se haya utilizado a Link como cebo, que nos hayan dejado sin tarta del 30 aniversario o que las Navidades de Wii U vayan a ser más frías de lo previsto, aunque aún le quede leña como Paper Mario, Yooka-Laylee, Mighty No. 9 o una traca final de indies como RIVE, y veremos si cae alguna sorpresa más en una Direct.

Si a eso le sumamos los lanzamientos de 3DS, indies para Wii U como RIVE, Shantae, Hive Jump o el "metroidiano" Axiom Verge, y los Animal Crossing y Fire Emblem de móviles, esperaré encantado al Link más revolucionario desde Ocarina of Time. Para eso somos Héroes del Tiempo. Y, ¿quién le acompañará en marzo junto con NX...?



# Nintendo Online Store

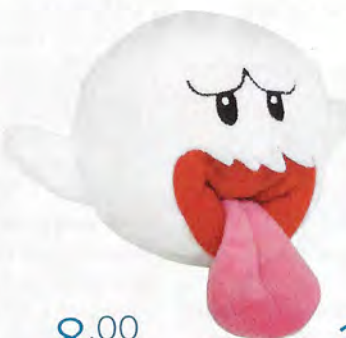


¡Hola a todos! Soy el peluche de Toad, uno de los muchos artículos oficiales que ya podéis encontrar en la nueva Nintendo Online Store. Os espero en: <http://nos.nintendo-europe.com>.



21,00 euros

**Conjunto de cartera** y llavero de Super Mario a juego para llevar tus monedas y llaves del castillo a buen recaudo. La cartera mide 19,5 cm. de largo por 17,4 de ancho, y el llavero es de goma.



8,00 euros

**Este peluche de Boo** de 12 cm. es mucho menos tímido que sus hermanos virtuales: aparte de sacarnos la lengua, se deja tocar y es muy blandito.



20,00 euros

**Los peluches oficiales** de Donkey Kong y Planta Piraña son más grandes pero igual de suaves que Boo: miden 23 cm. y 22 cm. respectivamente, y son el adorno perfecto para tu habitación (la planta no muerde).



15,00 euros

**Cartera para chica** con diseño de sobre con solapa y motivos de estrellas. Hay muchas más de varios tamaños y personajes. Entra en la web para verlas.



31,00 euros

**La única mochila** del mundo que protege tus pertenencias y, al mismo tiempo, tu vida frente a los stalfos, lizalfos, moblins, skulltulas y todo bicho viviente de la saga Zelda. Además, es muy agradable al tacto.



11,00 euros

**Estos guantes negros** sin dedos llevan el precioso emblema hyliano cosido, son unisex y el tejido es 100% acrílico. Para que lleves tu espíritu zelderero siempre a mano.



44,00 euros

**Sudaderas 100% algodón** con capucha para estas frescas noches, con diseños de Boo o Link, emblema de Hyrule incluido. Y no te preocupes por la talla: las tenemos en S, M, L y XL con diseños para chico y chica, en el caso de la de Zelda.



29,99 euros

**Amplía la memoria** de tu 3DS, 3DS XL, Wii, DSi o DSi XL con esta tarjeta SD oficial de Nintendo de 8 GB o 16 GB (por 44,99 euros). Ojo: no son compatibles con Wii U.



11,49 euros



**Calzoncillos boxer estampados** con montones de mandos de NES, para amantes de lo retro. Son 95% algodón, 5% licra y 100% comodidad, y llevan el logo original en la cintura.



# El Cartero de R.O.N.

El tipo más trabajador de Hyrule se gana un sueldo extra en nuestra redacción...

**Jesús Pacheco**

**¿Qué juegos creéis que acompañarán a NX?**

¡Ufff! Empezamos fuerte el consultorio... El único confirmado es Zelda NX, que estará listo en marzo junto con la consola; a partir de ahí, todo son conjeturas. Un buen candidato sería Pikmin 4, que según Miyamoto está prácticamente listo. Por



otro lado, en la redacción nos encantaría un Luigi's Mansion 3 o, aún mejor, un nuevo Mario 3D, aunque sería un choque de trenes estando ya Zelda. Mario Kart 9 o Splatoon 2 serían buenos vendeconsolas, pero aún parece pronto para ellos. El que sí vemos más viable es Animal Crossing... ¿y qué se traerá Retro entre monos, digo manos? ¡En los próximos meses saldremos de dudas!

**Elías Lozano**

**¿Sabéis si habrá amiibo de Justino? ¡Lo quiero ya!**

Trasladaremos tu petición a nuestros jefes. :) Después de las geniales Calamarcifias, es el único que falta... ¡Que alguien le despierte!



**Rafael Granados**

**¿Es cierto que habrá skins de Mario para la versión Wii U de Minecraft?**

Skins... ¡y mucho más! Desde el 18 de mayo estará disponible el Super Mario Mash-Up Pack, una actualización gratuita. El contenido incluye skins, un mundo preconstruido tematizado y un paquete de música y texturas de ítems de la saga. Todo inspirado en juegos como Super Mario World, Super Mario 64 y Super Mario Sunshine.



**Francisco Marugán**

**He leído que Mighty No. 9 se ha vuelto a retrasar y no me lo puedo creer... ¿Es verdad?**

Pues sí... pero esta vez con fecha definitiva, ya que el sucesor espiritual de Mega Man ha alcanzado su fase Gold (desarrollo finalizado): el 24 de julio llegará a Wii U, y un tiempo más tarde a 3DS.

**Beatriz Alonso**

**¿Es cierto que habrá nueva gira de la sinfonía de Zelda en España? ¿Cuándo será?**

¡Sí! Hay nueva oportunidad de disfrutar de la Symphony of the Goddesses: Master Quest en Madrid (29 de octubre), Barcelona (el 28) y, por primera vez, Bilbao (el 30). Será en el Palacio Vistalegre, el Auditorio CCIB (Forum) y el Palacio Euskalduna, respectivamente. Ya podéis comprar entradas en Ticketmaster.es.

**Laura Maure**

**¿Dónde puedo ver el corto animado de Star Fox Zero en español? ¿Habrá más?**

De momento, ha sido algo puntual, pero sería maravilloso un anime completo de Star Fox. Lo tienes en el canal de YT de Nintendo España, con subtítulos en castellano.



**Rubén Jorge**

**¿Se sabe algo de Inazuma Eleven GO Galaxy? Me gustaría saber si el juego va a llegar a Europa.**

¡Y a nosotros! La marca Inazuma Eleven GO Galaxy fue registrada en territorio europeo el año pasado, pero aún no tiene fecha concreta.

**Carlos Aparicio**

**¿Cuándo llegarán los dioramas para las amiibo?**

Los geniales dioramas desplegables que mencionas acaban de salir en Japón: hay uno de Smash Bros y otro del universo Kirby, pero no tienen fecha europea. Ojalá los traigan a Europa, aunque podéis comprarlas de importación en Amazon.com, buscando "amiibo diorama kit".



Enviadnos vuestras consultas, opiniones, fotos, dibujos, propuestas y todo lo que queráis compartir con la comunidad nintendera a:

[revistanintendo@gmail.com](mailto:revistanintendo@gmail.com)





## #PreguntaRON

¿Qué juegos de lanzamiento te gustaría ver en NX?



**Misterfan2000 @Misterfan2000**

Super Mario "algo", el nuevo Zelda, un juego con los Mii tipo Wii Sports o Nintendo Land, un third party (Rayman, please) y WarioWare.



**[ToonRudy] @ToonRudy**

Querido Papá Nintendoel, para NX me gustaría: Animal Crossing, Bayonetta 3, Spla2n (Splatoon 2), y un port de Sm4sh Bros (la 4ª entrega).



**Shergiock @\_Shergiock\_**

Apuesto por Pikmin 4, Super Mario Sunshine 2, Bayonetta 3, Tales of Symphonia Chronicles y, por qué no, Resident Evil 2 Remake...



**Fermín Gamboa @FerminGamboa**

Golden Sun 4, Luigi's Mansion 3, Eternal Darkness 2, The Wonderful 202, y... ¡un Pokémon Eclipse entre Sol y Luna!



**Leon Joestar @Leonredfield007**

Un nuevo Metroid, Beyond Good and Evil 2, algo de Mother o F-Zero, y ya esto lo veo muy difícil: el remake de FF7. :P

## #MinijuegoRON

¡Rasca y gana un amiibo con el clásico bonus de Yoshi's Island! Atribuye una letra A, B, C, D, E, F, y G a cada casilla, "leyéndolas" de izquierda a derecha y de arriba abajo, y elige dos casillas (ejemplo: A y B) en Twitter con el hashtag #MinijuegoRON285. Sortearemos un amiibo entre quienes acertéis dónde se esconden los dos Bebés Mario. ¡Suerte!

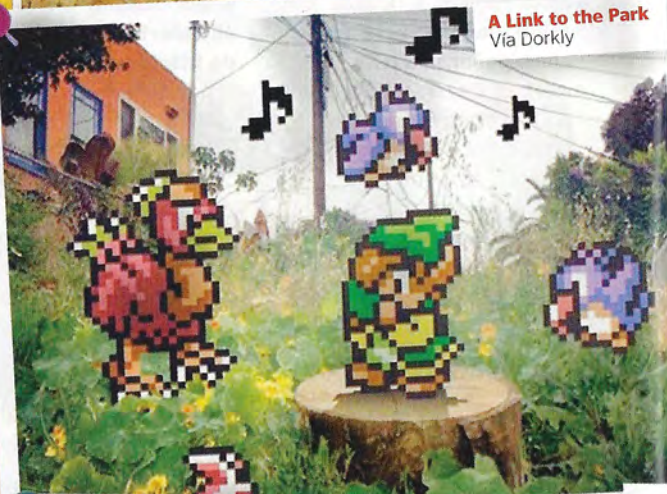


### Solución del mes pasado

El cofre premiado era: ¡el quinto de la primera fila! La pista estaba en el número de corazones rellenos. Miguel Ángel @bobbaangel99 es el ganador. ¡Felicidades! Ah, y la solución de la adivinanza era Mewtwo.

## El Tablón

Los juegos de Nintendo son un arte, pero no hay artistas como sus fans. ¡Mira qué ideas!



**A Link to the Park**  
Vía Dorkly



**Trifuerza en mano**  
por Niki23gtr

**Multa por llevar setas**  
En Palacio de Hielo, Madrid







**Vida de perros**  
por Jkid4 (Deviantart)



**Samus de látex**  
Por María Hanna



**El mejor amigo del Umbreon**  
Por Leafeon-ex



**Comic Skull Kid**  
por Nacho Requena



**Palutena Lady**  
Por Didi Esmeralda



**El mejor de los salones**  
Por Tilefulltilt



## E3: nuevo enfoque

**Por Roberto Ruiz Anderson**

Con el paso de los años, Nintendo ha modificado su política respecto al E3 de manera sustancial. Tradicionalmente nos presentaba unas clásicas y mastodónticas conferencias desde Los Angeles, pero en 2013 decidió cambiar el rumbo para ofrecer en su lugar una transmisión especial de Nintendo Direct. Cuando la compañía anunció tales planes, fueron muchos los que criticaron su decisión asegurando que la Gran N había "renunciado al E3" y "tirado la toalla". Pronto se demostró que aquellas afirmaciones eran totalmente falsas, y el formato Nintendo Direct resultó ser tan válido (o incluso más) que el de la clásica conferencia: en dicha transmisión vimos por primera vez juegos como Super Mario 3D World, Mario Kart 8 y Super Smash Bros., que nos hicieron vibrar como pocas veces en un E3. Esta estrategia se consolidó durante los años siguientes, pero para 2016 Nintendo ha decidido probar algo nuevo otra vez: la compañía centrará totalmente el evento en un único juego (el nuevo Zelda), y en lugar de un Direct veremos un streaming en directo con Reggie Fils-Aime mostrándolo en profundidad. Es cierto que todos esperábamos ver NX en este E3, pero esta alternativa también resulta muy atractiva. Zelda es nuestro juego más esperado, y si Nintendo quiere dedicarle al completo un evento de la magnitud del E3 significa que tiene algo muy gordo entre manos.





# Práctico Nintendo®



## HAPPY HOME DESIGNER

¡Hola de nuevo, queridos diseñadores! Arrancamos otro mes con la comunidad más original de la revista. Tenemos un nuevo vecino al que ayudaremos a construir y decorar su nueva casa. Y, por supuesto, publicamos vuestros mejores encargos.



### EL ENCARGO DEL MES

Este mes la tranquilidad gatuna llega a la revista gracias a **Wanda**, una gatita muy sencilla que ha venido a nuestro pueblo a olvidar una vida llena de estrés. ¡Vamos a hacerla feliz!



No hay nada más tranquilo que un **rinconcito junto al río** para escuchar el sonido del agua mientras te tomas un té.



La casita oriental naranja es ideal para Wanda. Algunos **árboles y arbustos** le darán la vida y la paz que busca, entre otras flores y un **columpio de madera**.



Comenzamos por el lugar en el que Wanda descansará: la cama. La **cama listones** pega perfecta con su estilo junto con una **mesilla de madera con una rosa**. ¡Qué bonito!



En el centro de la habitación colocamos un **kotatsu**, **cojines azules**, un **hibachi** y una **tele** para ver su programa favorito. Que una cosa es buscar paz, y otra no tener tele...



Ahora, en la cocina colocamos un **fregadero** y una **cocina eléctrica**. No desentonan mucho con el estilo de la casa y a Wanda van a darle las prestaciones que necesita.



Añadimos dos **tansus de té** para guardar sus utensilios, algún que otro detalle como un **teléfono** o algún póster, y listo. Una casa perfecta para la tranquilidad.



Hemos hecho muchos diseños pero este momento sigue siendo muy tenso. ¡Geniaaaal! **Le ha encantado**. Nos dice que la casa es mejor de lo que imaginaba. Qué alegría.



Le ha gustado tanto nuestro trabajo que **nos ha invitado a tomar un té con ella**. Hemos salido como nuevos de su casa. Estamos muy contentos de ver a nuestros clientes felices.

### LOS DISEÑOS

Como en New Leaf, en HHD podemos crear diseños de ropa y convertirlos en códigos QR, o viceversa. Si ya has desbloqueado la máquina de coser, escanea estos códigos y te harás con unas prendas realmente chulas. ¡Hoy traemos cuatro trajes de lo más elegantes, la verdad!



Con esta camiseta de Kirby te comerás todo lo que se ponga en tu camino.







Comenzamos  
nuestro práctico  
del juego repasando  
sus primeros  
capítulos.



De los juegos Pokkén  
Tournament y  
Pokémon Mundo  
megamisterioso.



# DISEÑOS DE LOS LECTORES

Si quieres presumir de tus dotes de diseñador en la revista, mándanos tus diseños por Twitter usando el hashtag [#diseñosACrevistanintendo](#) o por mail a [revistanintendo@gmail.com](mailto:revistanintendo@gmail.com).

DISEÑADOR  
DEL MES

ALBA



Alba, a través del correo de la revista (código: 0596-5739-131), nos ha enviado este increíble diseño para Minina. Es una casa de tres pisos que tiene de todo. Menuda piscina hay en el jardín, nos han dado ganas de meternos pero estamos trabajando y no sería serio. También tiene hasta un cuarto para sacarse fotos. Desde luego, Minina tiene que tener una sonrisa de felicidad enorme porque es un diseño así de alucinante.

## SANDRA CROSSING



Sandra Crossing, que no Sara como dijimos el mes pasado (disculpa, ¡eres una de nuestras diseñadoras favoritas!), nos envía el encargo de Amalio (código: 0706-5709-119). Es un diseño realmente galáctico.

## RUBÉN NINTENDERO



Rubén Nintendero (@RubenNintendero) nos ha enviado el encargo de Natura (código: 0301-5744-157). Es todo un crack este diseñador, y lo demuestra cada mes. Naruta puede sentirse orgullosa de su gran casa.

## ÁNGEL G.A.



Ángel G.A. (@NewLeafang) nos envía el encargo de Cándido (código: 0002-5764-870). Una casa muy, muy original que os debe sonar si sois fans de los programas radiofónicos futboleros.

Con esta camiseta de Layton resolverás  
cualquier clase de puzle fácilmente.

El vestido de Mar te hará sentir  
como una estrella del pop.

Este vestidito de  
Yoshi te derretirá  
de amor y puede que  
pongas algún huevo.





# YO-KAI WATCH



¡Vaya!, veo que no sólo sois buenos encontrando Yo-kai con esa lente de vuestro reloj. ¡Habéis encontrado la nueva sección de YO-KAI WATCH! Cada mes hablaremos de curiosidades y secretos, además de ofreceros una selección de misiones secundarias.

## CAP. 1: EL MUNDO DE LOS YO-KAI



¡Una tira cómica! ¡Vamos a leerla!

### LA TIRA CÓMICA DE YO-KAI (1)

En este capítulo, que sirve como tutorial, hay un secreto muy curioso: en el **Centro Cívico de Floridablanca**, muy cerca del **parque Triángulo** hay un revistero marcado en el mapa con un símbolo de libro abierto. Cuando decidamos interactuar con él, ¡podremos leer un fragmento de tira cómica basada en YO-KAI WATCH! Dicen que es tan graciosa que hasta nuestro personaje se ríe tras leerla... ¡Habrà que comprobarlo!

## CAP. 2: ¡APARECE JIBANYAN!

### CALLEJONES MISTERIOSOS



En estos lugares los Yo-kai son visibles y... ¡nos atacan! Hay callejones **encima del Superhíper** de la Avenida Triángulo o en el **sendero de Arboleda**, por donde pasamos antes de conseguir el Yo-kai Watch en el primer capítulo.

### BATALLA CONTRA: NEGATALIA



¡Negatalia está buscando pelea!

Esta Yo-kai pertenece a la **tribu Siniestro** y, pese a que no se trata de un jefe, será el primer combate serio. ¡Cuidado, puede **espiritizar** a nuestros Yo-kai! Tras la pelea se convertirá en nuestra amiga y puede ser una poderosa aliada.



## CAP. 3: PROTEGE LOS SELLOS

Desde este capítulo, Whisper comienza a hacernos peticiones (misiones secundarias). Os mostramos las mejores para obtener experiencia, o las que más le han divertido a Whisper entre misión principal y misión principal.



### LAS PETICIONES DE WHISPER

#### PARA GANAR EXPERIENCIA

##### ¡Y-COLA AL RESCATE!



**En Norte: Zona residencial.**

**Objetivo:** Comprar una Y-cola y entregarla.

**Ganas:** 17pts. exp., Chicle de 10 x1, Caram. Pegajoso x1 y Galleta Gigante x1.

Esta misión es muy simple. Basta con comprar una Y-Cola (en caso de no tener ninguna), y entregársela a la madre que nos encarga la tarea.

##### LA CHICA INVISIBLE



**En Norte: Colegio Floridablanca**

**Objetivo:** Encuentra al Yo-kai que ha provocado que Ana sea ignorada.

**Ganas:** 39 pts. exp. y Estrella brillante x2.

Perfecta para ganar experiencia de forma rápida. Usa la lente en el árbol a la derecha de Ana y lucha con Nomevén.

##### LULÚ TIENE HAMBRE



**En Norte: Avenida Triángulo**

**Objetivo:** Encuentra al yo-kai que provoca hambre a Lulú.

**Ganas:** 31 pts. exp., hamburguesa x2 y hambur. Queso x1.

El yo-kai es Abuzampa, y nos pide que le demos un poco de arroz con ciruelas. Como cuando se lo demos nos pedirá algo de té refrescante, aprovecha y compra las dos cosas en el Superhíper a la vez.

#### PARA PASAR UN BUEN RATO

##### GALLINAS AL VUELO



Gallina

¡¡¡Co, cooo!!!

**En Colegio Floridablanca: PB Sur**

**Objetivo:** Encuentra a las 5 gallinas que hay en el colegio

**Ganas:** 28 pts. exp. y muslo de pollo x3.

Hay 3 en PB Sur: en la segunda clase de la derecha, junto a la escalera izquierda y junto al mural de la ballena. En el P1 hay otra junto al pasillo derecho, y en el P2 en la biblioteca.

##### BROMAS EN EL COLE



**En Colegio Floridablanca: PB Sur**

**Objetivo:** Encuentra los 5 objetos que los bromistas han cambiado de sitio.

**Ganas:** 35 pts. exp., Coop. Hoy nº7 x1 y Caram. De frutas x1.

El despacho del director (PB Sur). En el laboratorio del P1. En la biblioteca del P2. En el aula de música del mismo piso, y en la enfermería del PB Sur.

##### RESFRIADO COLECTIVO



Tentelento

Menudo cansancio...

No puedo mover un dedo...

**En Guardería Pimpollos.**

**Objetivo:** Derrota a 3 Yo-kai escondidos en la guardería

**Ganas:** 42 pts. exp. y Medicina asquerosa x2.

Mokopavo está en la fuente al lado de la cuidadora. Ejuntos aparece en la cúpula del tejado de la guardería. El último yo-kai, Tentelento, está escondido bajo el tobogán azul.



### JEFE FINAL: BABAMANDRA

¡Comienza la primera batalla contra un jefe en YO-KAI WATCH! Para combatir contra los jefes hay que estar muy atentos a sus puntos débiles. El punto débil de Babamandra está en sus ojos. La forma más efectiva de hacer que los muestre es **atacando sin cesar**. ¡No pierdas la oportunidad de fijar el objetivo en sus ojos cuando los muestre! Recordad que los jefes Yo-kai no pueden ser nuestros amigos, ¡no nos dan su medalla!







## CAP. 4: SEGUNDOS RELOJES

En este capítulo nos enfrentaremos a un jefe duro de pelar. Seguid los consejos de Whisper para subir de nivel a vuestros Yo-kai de forma rápida, y así darlo todo en la pelea más intensa que tus yo-kai han vivido hasta este momento.

### LAS PETICIONES DE WHISPER

#### PARA GANAR EXPERIENCIA

##### UNA CHICA MUY VISIBLE



**En Norte: Avenida Triángulo**

**Objetivo:** Utiliza los poderes de Nomevén para que la chica popular pase desapercibida.

**Ganas:** 32 pts exp., ángel sanador x1 y talism. Defensa x1.

Gracias a Nomevén esta petición es muy sencilla: basta con hablar con la chica popular para que una secuencia nos permita completar la misión.

##### EL PANADERO TRISTÓN



**En Panadería Chacharal**

**Objetivo:** Encuentra al Yo-kai que ha provocado el bajón del panadero.

**Ganas:** 38 pts. exp. y rosca lenguaraz x1.

Negatisquito es el causante del estado de ánimo del panadero. Toca derrotar al Yo-kai para hacer que este hombre vuelva al trabajo.

##### MEZCLA DE BEBIDAS



Has entregado:  
¡Leche de frutas!

**En Caramelos Golosones**

**Objetivo:** Entrega una Y-cola, té relajante y leche de frutas.

**Ganas:** 103 pts. exp., Chicle de 10 x1, caram. pegajoso x1 y resistina x1.

Tanto la Y-cola como el té relajante los compramos en las máquinas expendedoras. La leche de frutas la venden en las termas.

#### PARA PASAR UN BUEN RATO

##### ACERTIJO AGENTES JR. 1



**En Norte: Colegio Floridablanca**

**Objetivo:** Resuelve el acertijo y encuentra la placa de agente.

**Ganas:** 97 pts. exp. y tecnecedorio x1.

La placa está en el paso de peatones de la calle Mayor de Floridablanca, entre el banco y el concesionario Oboro Motor.

##### UNA DE PERROS Y GATOS



**En Monte Arboleda: Templo**

**Objetivo:** Descubre quién se come la comida de los gatos.

**Ganas:** Talismán fuerza, 95 pts. exp. y camp. hechicera.

Hay que buscar a Cantonio. Este yo-kai está en el fondo del Monte Arboleda, donde veremos tres gatitos en el mapa. ¡Habrá que usar la lente para encontrarle!

##### NATALIA, FAN DEL POP



**En Termas Floridablanca: recepción**

**Objetivo:** Consigue que Natalia entre en razón.

**Ganas:** 92 pts. exp., ángel sanador x1 y medi. Asquerosa x1.

Necesitas ser amigo de Yopaso para ayudar a que Evita conveza a Natalia. Búscale en la mansión abandonada, detrás de Caramelos Golosones.



### JEFE FINAL: TERMASCINO

Este Yo-kai es bastante poderoso y puede hacernos pasar un mal trago. Es recomendable llevar **varios objetos curativos** encima. Para vencerle hay que **fijar el objetivo en su cabeza** y atacarle hasta que deje **su ombligo al descubierto** si queremos hacerle el máximo daño posible. Cuando eso ocurra, ¡aprovechad para atacar antes de que cargue un poderoso ataque!





# Nos gusta lo **RETRO**

**¡Viejuno!**

**El 28 de  
marzo  
a la venta**



Si te has quedado sin los anteriores, consíguelos en nuestro Store.: [store.axelspringer.es/retrogamer](https://store.axelspringer.es/retrogamer)







# Super Mario Maker

Los creadores de mundos han acogido muy bien las novedades de la última actualización, y los niveles que hemos seleccionado este mes son más espectaculares que nunca y con más posibilidades creativas.



**Nombre del nivel:**  
The Thousand-Secret cave  
**Código ID del nivel:**  
6ADC-0000-0223-423E  
**Usuario:** Bourgyman  
Ingenioso y exigente, pondrá a prueba tus reflejos y habilidad con el mando en algunos puntos, y en otros tendrás que pararte un poco para encontrar la manera de avanzar o de ir descubriendo todos los secretos que esconde este nivel.



**Nombre del nivel:**  
Metroid Resurrection: KeyMission  
**Código ID del nivel:**  
C8B2-0000-0204-15C9  
**Usuario:** Wuvvii  
Es alucinante cómo este nivel logra recrear la ambientación de Metroid. La sensación de soledad y de exploración es la del juego de NES.



**Nombre del nivel:**  
Jennnnn 1-2: Submerged City  
**Código ID del nivel:**  
3767-0000-021C-S08E  
**Usuario:** Jayman  
Jayman ha diseñado este nivel submarino para un amigo que no había jugado nunca a Mario. Aunque la dificultad para superarlo es muy baja, visualmente es una delicia y a la hora de jugar encajaría sin problemas en un Super Mario World.



**Nombre del nivel:**  
Ultimate 140 costume preview  
**Código ID del nivel:**  
946A-0000-020F-E26D  
**Usuario:** Ice Mantis  
Este nivel constituye un muestrario magnífico de los disfraces disponibles en el juego. En cada cuadrado hay un disfraz de héroe y un entorno que lo define.







**Nombre del nivel:**  
Murder Mystery 3  
(Comments on)  
**Código ID del nivel:**  
CA7D-0000-020A-D2FF  
**Usuario:** Scott

Scott elabora pequeñas historias con los comentarios que deja por el nivel. Activa los comentarios y juega para resolver el misterio. Este mes ha lanzado el tercer capítulo.



**Nombre del nivel:**  
The Five Fiery Trials  
**Código ID del nivel:**  
81SD-0000-0209-47E1  
**Usuario:** Ethan

Como si se tratase de un The Legend of Zelda, Mario debe ir encontrando las llaves por toda la mazmorra superando mil peligros y con bastante habilidad.



**Nombre del nivel:** The time manipulator!  
**Código ID del nivel:**  
3370-0000-0229-0179  
**Usuario:** Richi

Consiste en poco más que una pantalla, pero es realmente original porque, casi desde el principio, Mario se mueve muy ralentizado, lo que lleva a pensar los saltos de otra manera. Constituye una experiencia muy interesante y divertida.

**Nombre del nivel:**  
Mario and Mole Babies:  
Epic Team  
**Código ID del nivel:**  
BFA2-0000-020F-BOFO  
**Usuario:** Lantis

Los pequeños topes van despejando poco a poco el camino a Mario. Es un nivel muy bien diseñado, con un aspecto alegre y con el que disfrutas de Mario de una forma diferente.



**Nombre del nivel:** [W10] Blackcherry Cavern  
**Código ID del nivel:** DF29-0000-0218-EDC6  
**Usuario:** Kosten

Kosten ha realizado un juego completo con diez mundos diferentes. Un trabajo increíble que impresiona por su reinvención del mundo de Mario con escenarios originales y divertidos.



**Nombre del nivel:** Escape Space Jail Turbo  
**Código ID del nivel:** F7E4-0000-0204-25D9  
**Usuario:** Hamburgers

Toda la intensidad de una fuga que, por momentos, se convierte en un juego de marcianitos tipo Gradius en el que combates contra una miríada de enemigos. Vibrante.

## Es muy sencillo encontrar niveles que te gusten

En <https://supermariomakerbookmark.nintendo.net> puedes buscar desde el ordenador, la tablet o el teléfono niveles con distintos criterios (incluso por la ID que indicamos en cada nivel elegido). Los que añadas a marcadores aparecerán directamente en tu Wii U.



**Busca:** ahora puedes también buscar a los usuarios con más estrellas o por récord mundiales.



**Añade:** añade a Marcadores el nivel que te guste. También puedes leer los comentarios que tenga.



**Y juega:** en Explorar Niveles tienes los niveles que hayas seleccionado; ¡ya puedes jugarlos!





¡Hola, entrenadores y entrenadoras Pokémon! En el número anterior de la revista os dimos las claves y combos de 8 de los personajes de Pokkén Tournament. Hoy vamos a enseñároslo todo sobre los otros 8 que faltaban. ¡Adelante!



## Mewtwo Oscuro

### Clase: Estándar

Aunque podréis jugar con Mewtwo Oscuro en cualquier momento utilizando la tarjeta amiibo que viene con el juego, tendréis que pasaros la Liga Chroma para desbloquearlo permanentemente. Tiene unos combos tan poderosos que es baneado directamente en muchos torneos.

**Combo 1:** X (en el aire), Y, Y, Y, Y, Y, Y.

**Combo 2:** → + Y, → + B, A (en el aire), A.

**Combo 3:** → + X, cancelar con ← + A, ↓ + Y, Y, Y.

**Combo 4:** ← + X, X, X, ↑ + Y, Y (mantener).

**Combo 5:** ↑ + X (Golpe Crítico), X, X, → + X, cancelar con A, Y, Y, Y.

**Combo 6:** ↑ + Y, Y, ← + X, ↑ + A, A, A.



## Mewtwo

### Clase: Estándar

Con una cantidad más que decente de puntos de salud y un amplio repertorio de ataques psíquicos, Mewtwo es de los mejores personajes de Pokkén Tournament.

**Combo 1:** X + A (Golpe Crítico), → + Y, X.

**Combo 2:** X (en el aire), X, cancelar con ↑ + A, A, A.

**Combo 3:** ← + A, (Barrera) Y, Y, Y, Y, Y.

**Combo 4:** ← + A, (Barrera) A (Golpe Crítico), → + X, ↓ + X, X, ↓ + A, A, A.

**Combo 5:** ↓ + X, X, A, A, → + R, ↓ + A, A, A.

**Combo 6:** ↑ + Y, cancelar con → + B, R (en el aire), ← + Y (en el aire), X, X, X.

## Pikachu Enmascarada

### Clase: Velocidad

Al contrario que con su versión más "normal", con Pikachu Enmascarada tendremos que atacar cuerpo a cuerpo, al más puro estilo de la lucha libre. Su ataque final sorprenderá a más de uno.

**Combo 1:** X (en el aire), ↓ + Y, Y.

**Combo 2:** ↑ + Y, A (en el aire).

**Combo 3:** (Potenciado) Y, Y, Y, Y, ↓ + A.

**Combo 4:** → + X, X, → + Y, cancelar con ← + A.

**Combo 5:** A (en el aire), ↓ + A.

**Combo 6:** Y, Y, Y, cancelar con A, A, X, L + R.







# Machop

## Clase: Potencia

Machop es de los personajes más poderosos de Pokkén Tournament. Con un simple agarre puede llegar a quitarle al rival hasta la mitad de la vida. ¿Su punto débil? No puede hacer absolutamente nada contra los ataques a distancia.

- Combo 1:** X (en el aire), ↑ + Y, Y.
- Combo 2:** X + A (mantener), (Potenciado) A.
- Combo 3:** ← + A (Golpe crítico), X, X.
- Combo 4:** ↓ + X, X, → + B, Y (en el aire), X, X.
- Combo 5:** ← + X, X, → + B, Y + B (en el aire).
- Combo 6:** → + X (mantener), → + B, Y (en el aire), ↓ + X, X, L + R.

# Chandelure

## Clase: Potencia

Puede que no tenga apariencia de luchador, pero Chandelure es la elección perfecta para coger práctica con Pokkén. Sus ataques y combos a distancia son imparables, y cuerpo a cuerpo también se defiende muy bien.

- Combo 1:** X (en el aire), X, → + Y.
- Combo 2:** Y (en el aire), Y, ↑ + Y (en el aire).
- Combo 3:** ↑ + X, → + X, X.
- Combo 4:** ↓ + Y, ↓ + A.
- Combo 5:** ↑ + X (en el aire), L, ↑ + X, ← + B, ↑ + X (en el aire) (mantener).
- Combo 6:** ↑ + X (en el aire) (mantener), ↑ + Y, L + R.

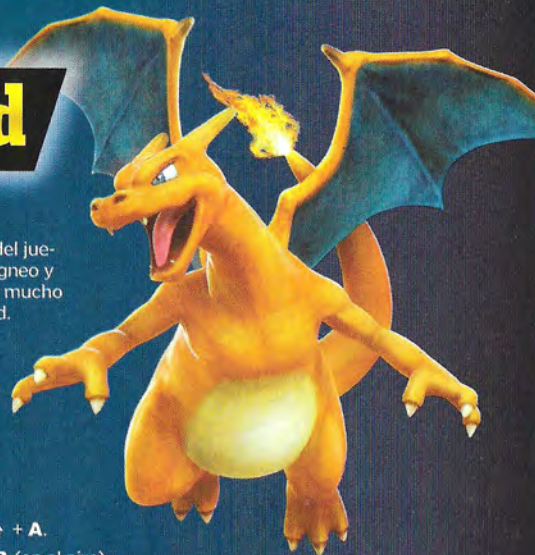


# Charizard

## Clase: Potencia

Aunque no es de los mejores personajes del juego, con Lanzallamas, Puño Fuego, Envite Ígneo y Movimiento Sísmico, Charizard puede dar mucho que hablar, a pesar de su escasa velocidad.

- Combo 1:** ↓ + X, cancelar con ↑ + A.
- Combo 2:** → + X (mantener), (en posición aérea) Y, ↑ + A.
- Combo 3:** → + A (mantener) (Golpe crítico), (en posición aérea) Y (mantener), (mantener) ↑ + A.
- Combo 4:** ↑ + Y, → + Y (en el aire), Y.
- Combo 5:** (en posición aérea) A, → + Y, ↑ + A.
- Combo 6:** ↑ + A, (con ultrasinergia) L + R (en el aire).



# Weavile

## Clase: Velocidad

Weavile es el personaje más usado del juego: puede enlazar varios ataques a una velocidad frenética y su especial funciona también en el aire.

- Combo 1:** Y (en el aire), X, X.
- Combo 2:** ← + A, Y, Y, Y, Y, Y.
- Combo 3:** X (mantener), cancelar con ↑ + A, A.
- Combo 4:** ↑ + X, Y, Y, X, cancelar con A (en el aire).
- Combo 5:** → + X (mantener), cancelar con X, → + X, X, X, X, X.
- Combo 6:** ↑ + Y, A (en el aire), ← + B, R, → + A.



# Gardevoir

## Clase: Técnica

Gardevoir es un personaje bastante frágil, pero si conseguimos mantener la distancia con nuestro rival podremos destrozarlo con la infinidad de combos que tiene este Pokémon atacando de lejos.

- Combo 1:** ↑ + Y (mantener), A.
- Combo 2:** X + A (Golpe Crítico), X, X.
- Combo 3:** → + X, ↓ + Y, Y, Y, Y, Y.
- Combo 4:** Y, Y, Y, Y, Y, ↑ + Y (mantener).
- Combo 5:** → + A, → + B, A (mantener).
- Combo 6:** → + Y, ← + A, Y, Y, X, X.





# Pokémon

## Mundo megamisterioso

¡Segunda entrega de nuestro práctico de Mundo megamisterioso! Acabamos con los últimos jefes y os damos los mejores consejos para triunfar en esta pokéaventura.

### JEFES POKÉMON

Los cuatro jefes finales son el mayor reto de Mundo megamisterioso. Pero con nuestros consejos podrás hacer que muerdan el polvo.

### SOMBRA MISTERIOSA



**Zona:** Pedregal del Sosiego

**Puntos de vida:** 200 HP

**Tipo:** Aleatorio

**Debilidades:** Aleatorias

**Inmunidades:** Aleatorias

**Movimientos:**

- **Absorción de vida:** inflige entre 25 y 35 puntos de vida y se cura la mitad.
- **Creación de clon:** la sombra se clona a sí misma, creando una copia de su tipo.

Aunque esta primera aparición de las misteriosas sombras intimida bastante, el enfrentamiento es mucho más sencillo de lo que aparenta. Las sombras disponen únicamente de dos ataques. Acaba lo antes posible con gran parte de las copias para que no se nos desconecte el combate. Para hacerles todo el daño posible tenemos que fijarnos en el tipo que adopten para pegarles con ataques efectivos.

### MEGA TYRANITAR



**Zona:** Cumbre Cosmoterra. **Puntos de vida:** 400 HP.

**Tipo:** Roca/Siniestro. **Debilidades:** Lucha (x4), Tierra (x2), Acero (x2), Agua (x2), Planta (x2), Hada (x2).

**Inmunidades:** Psíquico.

**Movimientos:**

- **Mordisco:** quita entre 30 y 40 puntos de vida y puede provocar retroceso.
- **Chirrido:** reduce un nivel la Defensa Física.
- **Guardia Baja:** quita entre 40 y 50 puntos de vida e ignora las subidas de Defensa Física.

De los más complicados del juego. Mega Tyranitar está acompañado de dos Mega Gengar y varias Sombras: acaba rápido con estos acólitos. Tyranitar aguanta una barbaridad gracias a su Defensa Física y a la subida de Defensa Especial que le proporciona la Tormenta de Arena. Es cuestión de tener paciencia.

### YVELTAL



**Zona:** Bosque del Inicio.

**PV:** 600 HP. **Tipo:** Siniestro/Volador.

**Debilidades:** Hada (x2), Hielo (x2), Eléctrico (x2), Roca (x2). **Inmunidades:** Psíquico.

**Movimientos:**

- **Ala Mortífera:** quita entre 60 y 90 PV a varios personajes. Yveltal recupera la mitad de éstos.
- **Afilagarras:** aumenta la Precisión y el Ataque Físico de Yveltal.
- **Alarido:** quita entre 50 y 60 PV y baja el Ataque Especial.
- **Respiro:** recupera la mitad de sus PV, pero pierde el tipo Volador en ese turno.

Acaba primero con sus acompañantes. Con Ala Mortífera dejará a todo nuestro equipo temblando. Mientras acabas con los compañeros de este Pokémon, utiliza todo lo posible efectos para dormir, confundir o bajarle la precisión a Yveltal, y así poder evitar varios turnos de Ala Mortífera. Es la manera de vencer.

### MATERIA OSCURA



**Zona:** Árbol de Vida: Tronco de Luz

**Puntos de vida:** 1250 HP **Tipo:** ???

**Debilidades:** ??? **Inmunidades:** ???

**Movimientos:**

- **Ataque 1:** atacará a nuestros dos Pokémon, quitando entre 45 y 65 PV.
- **Ataque 2:** cambiará el estado del objetivo aleatoriamente (paraliza, envenena...).
- **Ataque 3:** algunas partes del suelo se volverán rojas. Tendremos tres turnos para movernos antes de que exploten.
- **Ataque 4:** dañará a toda una fila, quitando unos 30 puntos de vida.

¡Por fin! El enemigo final de Mundo megamisterioso. Este enfrentamiento tiene varias fases, y cada una será más complicada. Al igual que las otras sombras, no utilizará ningún ataque conocido. No hay que seguir mucha estrategia durante la pelea, solo ten mucho cuidado con los ataques cargados, y aprovecha los siguientes tres turnos para recuperar fuerzas con objetos.



# 10 TIPS

Vale, nos hemos puesto finos y llamamos "tips" a lo consejos de toda la vida. ¡Es que la palabra es más corta y nos cabía mejor en el titular! Esperamos que os sean muy útiles.



## 1 LA IMPORTANCIA DE LOS TIPOS



Al igual que en cualquier juego de Pokémon, hay que prestar atención a la combinación de tipos de nuestro equipo. Lleva no sólo Pokémon de varios tipos que se complementen entre sí, sino también varios ataques que nos proporcionen una buena cobertura.

## 2 UNA MOCHILA BIEN LLENA



La gran mayoría de combates complicados, como los de los jefes de zona, serán imposibles sin un buen repertorio de objetos que nos permita alterar el estado del combate, ya sea durmiendo, confundiendo o bajando las estadísticas de los rivales, o curando las nuestras.

## 3 CUIDADO CON EL ESTÓMAGO



Aunque durante la aventura el factor del hambre no debería suponer mucho problema, sí que habrá que prestar especial atención a la cantidad de Manzanas y demás objetos que podemos usar para aplacar los estómagos vacíos de nuestros Pokémon durante largas expediciones o misiones secundarias.

## 4 CONTROLA LOS MOVIMIENTOS



Otro gran problema durante nuestras expediciones es que nuestros Pokémon se queden sin PPs. Si tenemos que atravesar varios pisos en una mazmorra, hay que elegir con cuidado qué movimientos usaremos para terminar con los enemigos, y guardarnos los más potentes para cuando sean realmente necesarios.

## 5 LOS AMIGOS LO SON TODO



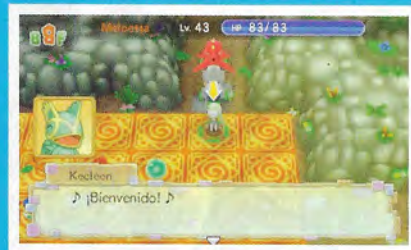
No olvides que, siempre que caigamos en combate durante una misión, podemos pedirle a algún amigo que nos rescate desde la Isla Pelipper, así que, antes de empezar por segunda vez una larga misión que se nos ha complicado en los últimos pisos, tenemos que valorar antes si algún colega puede rescatarnos.

## 6 LA POSICIÓN CORRECTA



En las misiones en las que vayamos acompañados de varios Pokémon, es muy importante colocarnos en buena posición al atacar. Si rodeamos al enemigo (y no todos nuestros compañeros se quedan detrás de nuestro Pokémon principal), el daño se repartirá entre todos los miembros y será más fácil atacar.

## 7 OJO CON LOS KECLEON



Puede que, durante una misión, encontraremos un piso de la mazmorra repleto de objetos y un Kecleon que nos invita a comprarle algo. Quizá os entren ganas de coger los tesoros y salir corriendo, pero pensadlo dos veces: Kecleon terminará con nosotros si le creemos.

## 8 MANTÉN LA CALMA



Como en muchos otros juegos de rol por turnos, disponemos de todo el tiempo del mundo para pensar qué acción realizar. Antes de atacar con todo en un intento de matar al jefe de turno, es mejor que pensemos si esta es la opción más adecuada.

## 9 NO OLVIDES LOS BRAZALES



Los brazales son una parte muy importante del juego, pues aumentan algunas características o le otorgan habilidades especiales a nuestros miembros del equipo, y permiten engazarles gemas, que también nos serán de gran ayuda.

## 10 ¡HAZTE CON TODOS!



Como en cualquier otro juego de Pokémon, en Mundo megamisterioso la aventura no terminará cuando derrotes al Jefe Final. Después haz todas las misiones secundarias del Orbe Unión para reclutar a muchos otros Pokémon y desbloquear algunas misiones especiales.



# Próximo número

Sale el

17

de junio



## Colecciona espectros

Seguimos con las fichas coleccionables de Yo-kai, con el práctico que desvela los secretos de Floridablanca... ¡y os preparamos más sorpresas sobre el juego que ha revolucionado 3DS!

### Y ADEMÁS TODO ESTO...



**LEGO Star Wars**

Te lo contamos todo sobre el título que recreará "El Amanecer de la Fuerza" en tu consola.



**Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos**

Nos sumergimos en la competición deportiva más emocionante.



**Fire Emblem Fates**

El análisis de Revelación, la versión definitiva del juego de 3DS.

#### REDACCIÓN

Redactor Jefe  
Rubén Guzmán

Director de Arte  
Abel Vaquero

Maquetación  
Grafis Soluciones Creativas, S.L.

Han colaborado en este número  
Gustavo Acero, Roberto Ruiz Anderson,  
Samuel González, Laura Gómez, Borja  
Abadie, Gema María Sanz, Rafael Aznar,  
Luis Galán, Alfredo Pavez.

revistaoficialnintendo@axelspringer.es

Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

axel springer

Director General  
Manuel del Campo

Director del Área de Juegos  
Javier Abad

Directora Financiera  
y de Desarrollo de Negocio  
Úrsula Soto

Directora de Operaciones  
Virginia Cabezón

Director de Desarrollo Digital  
Miguel Castillo

Márketing  
Marina Roch

Fotografía  
Asimétrica

#### DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial  
Javier Matallana

Jefa de Servicios Comerciales  
Jessica Jaime M.

Equipo Comercial  
Zdenka Prieto, Noemí Rodríguez,  
Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Estel Peris

C/Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid  
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

#### Suscripciones

Tel. 902 540 777 Fax: 902 540 111

#### Distribución España

S.G.E.L. Tel. 916 576 900

Transporte BOYACA. Tel. 917 478 800

Imprime ROTOCOBRI

Tel. 91 806 61 51. Tres Cantos (Madrid)

Depósito Legal: M-36689-1992

© 1993 Nintendo. All Rights Reserved.

"Nintendo", "Nintendo Entertainment System", "N.E.S.", "Super Nintendo Entertainment System", "Super NES", "Game Boy", "Nintendo DS", "Wii", "Nintendo 3DS", "Wii U", "Revista Oficial Nintendo" and "Mario" are trademarks of Nintendo.

REVISTA OFICIAL NINTENDO no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados. Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.

ARI  
REVISTA

Hobby Press

Publicación patrocinada por

Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.



# Suscríbete a la Revista Oficial Nintendo y mira qué pedazo de regalo te llevas

12 números de la  
Revista Oficial



¡Por solo  
**33€!**  
Sin gastos de  
envío añadidos

**El amiibo que más  
te guste: Wario, Mewtwo  
o Totakeke. ¡Elige!**

## RECUERDA:

Ahora los amiibo también son compatibles con  
tu consola portátil. Úsalos en WiiU, New Nintendo 3DS  
y, usando el nuevo accesorio Lector grabador NFC  
en tu Nintendo 3DS o tu Nintendo 2DS.



**Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales:**

**En [ozio.axelspringer.es/revistaoficialnintendo](http://ozio.axelspringer.es/revistaoficialnintendo)**

**Por tel.: 902 540 777 y por e-mail [suscripcion@axelspringer.es](mailto:suscripcion@axelspringer.es)**

Oferta sujeta a disponibilidad de stock. Los artículos pueden agotarse durante la vigencia de esta publicidad. Si fuera así, nos podremos pondremos en contacto contigo para cambiar de elección.

En cumplimiento de la normativa legal vigente en materia de Protección de Datos Personales, te informamos que tus datos personales formarán parte de un fichero propiedad de Axel Springer España, S.A. con objeto de gestionar su suscripción y ofrecerte, mediante el envío de comunicaciones comerciales, productos o servicios de nuestra propia empresa. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España, S.A. en la dirección c/ Santiago de Compostela, 94. 28035 Madrid. No se aceptan suscripciones fuera de España. Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Axel Springer España, S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso





7  
www.pegi.info



**¡Que comiencen los Juegos!**

**24 junio**

**YA PUEDES  
HACER TU RESERVA  
Y LLEVARTE ESTE  
LLAVERO EXCLUSIVO**

Unidades totales disponibles: 1.700. Consulta previamente existencias disponibles en tu punto de venta habitual.



PUBLISHED BY



#MarioSonicRio2016  
[www.olympicvideogames.com](http://www.olympicvideogames.com)

Disponible para

**Wii U**



DISPONIBLE EN:  
AMAZON • FNAC • GAME • MEDIA MARKET

TM IOC/RIO2016/USOC 34USC220504. Copyright © 2016 International Olympic Committee ("IOC"). All rights reserved. This video game is the property of the IOC and may not be copied, republished, stored in a retrieval system or otherwise reproduced or transmitted, in whole or in part, in any form or by any means whatsoever without the prior written consent of the IOC. SUPER MARIO characters © NINTENDO. Trademarks are property of their respective owners. Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo. SONIC THE HEDGEHOG characters © SEGA. SEGA, the SEGA logo and Sonic The Hedgehog are either registered trademarks or trademarks of SEGA Holdings Co., Ltd. or its affiliates.